

MUTANT[®]

REGLER

TAMB ÄVENTYRSSPEL HB PRESENTERAR

MUTANT[®]

SPELKONSTRUKTION

MICHAEL PETERSEN

MED HJÄLP AV

GUNILLA JONSSON

PROJEKTLEDNING OCH UTVECKLING

FREDRIK MALMBERG

REDIGERING OCH REGELFÖRSLAG

MATS GEORGSSON, MIKAEL KUNIHOLM, LUKAS EISENHAUER,
LARS-ÅKE THOR, KLAS BERNDAL, ÅKE ELDBERG

SPRÅKLIG BEARBETNING

ÅKE ELDBERG

DATATEKNISK ASSISTANS

MICHAEL HENDE

GRAFISK FORMGIVNING

KLAS BERNDAL

ILLUSTRATIONER

NILS GULLIKSSON

KARTONGMOTIV

CARL LUNDGREN

MED SPECIELLT TACK TILL

TOMAS HEDLUND, KARIN FREDRIKSSON, ULF ERIKSSON, NILS SEGERDAHL, LARS HÖGLUND,
PAULA STAMPES-PETERSEN, BJÖRN WIKLUND, LARS HULTIN, GUNNAR HALLBERG,
KJELL-ÅKE ANDERSSON, BO AHLBERTZ

SÄTTNINGAR

DELTA REPROSÄTTERI

REPRO OCH TRYCK

BERGSTRÖM OCH JAKOBSSON AB

Tillägnat Gunilla

INNEHÅLL

4.	FÖRORD	26.	Beskrivning av de mentala defekterna
5.	1.BAKGRUND	28.	7.TIDIGARE SYSSELSÄTTNING
8.	2.VAD ÄR ETT ROLLSPEL?	28.	Läkare
9.	3.MATERIAL	29.	Aristokrat
9.	Tärningar	29.	Administratör
9.	Figurer och kartor	29.	Upptäcksresande
9.	Rollformulär	29.	Tjuv
10.	4.HUR DU SKAPAR DIN ROLLPERSON	30.	Skogsman
12.	Reaktionstabell	30.	Arbetare
12.	Bonus och avdrag för dina grundegenskaper	30.	Forskare
13.	Kroppspoäng	30.	Officer
13.	SMI-Kastet	31.	Soldat
13.	Rollpersonens klass	32.	8.FÄRDIGHETER
13.	Mutationer	32.	Grundchans
13.	Tidigare sysselsättning	32.	Beskrivning av de allmänna färdigheterna
13.	Ålder	33.	Beskrivning av de särskilda färdigheterna
13.	Färdigheter	34.	Hur man förbättrar sina färdigheter
14.	Exempel på hur man skapar en rollperson	34.	Träning
15.	5.KLASSE	34.	Erfarenhet
15.	Icke-muterad människa	35.	9.STRID
15.	Muterad människa	35.	Kroppspoäng
16.	Psi-mutant	35.	Vapen
16.	Robot	35.	Rustningar
17.	Muterat djur	35.	Speciella stridssituationer
18.	6.MUTATIONER	36.	Total miss
18.	De olika mutationerna	36.	Motståndstabellen
18.	Defekter	38.	Stridens förlopp
18.	Tabell över fysiska mutationer	38.	Initiativ
19.	Tabell över fysiska defekter	38.	Val av handling
19.	Beskrivning av de fysiska mutationerna	38.	Tid under en strid
22.	Beskrivning av de fysiska defekterna	38.	Olika vapen och rustningar
23.	Tabell över mentala mutationer	38.	Brytvärde
23.	Tabell över mentala defekter	39.	Handvapen
24.	Beskrivning av de mentala mutationerna	39.	Kast- och avståndsvapen
		40.	Rustningar
		40.	Sköldar
		41.	Flintlåsvapen
		41.	Revolvrar och autopistoler
		41.	Gevär
		41.	Gyrojetvapen
		41.	Energivapen

- 43. Energirustningar
- 44. Handgranater
- 45. Olika sätt att ta skada
- 45. Eld
- 45. Vakuum
- 45. Sjukdomar
- 45. Gift
- 45. Radioaktiv strålning

46. **I 0. TEKNOLOGI**

- 46. Energi
- 46. Fordon
- 47. Datorer
- 48. Kommunikation
- 48. Robotar
- 49. Id-kort
- 49. Försvarssystem
- 50. Medicin
- 51. Övrig teknologi
- 51. Bildförstärkare och bildvisir
- 51. Mmokuber
- 51. Stasisfält
- 51. 3-D-skärm
- 51. Fyndlista
- 52. Fyndplanen
- 53. Fyndens skick
- 53. Myntsystem
- 53. Utrustning

54. **I 1. VÄXTER OCH DJUR**

- 54. Dråparträd
- 55. Giftbuske
- 56. Stryparlianer
- 56. Gigantisk ekoxe
- 57. Jättegeting
- 57. Enorm spindel
- 57. Amöba
- 58. Blodsörn
- 58. Kvävare
- 58. Landhaj
- 59. Luftmurena
- 59. Sandbitare
- 60. Trädigel
- 60. Tusenfotsorm

61. **I 2. SPELEXEMPEL**

63. **I 3. TIPS OCH HJÄLPMEDEL**

- 63. Tid och förflyttning
- 63. Större tidsskala
- 63. Detaljerad tidsskala
- 63. Stridstid
- 63. Några tips om spelmötet
- 64. Spelarnas uppgifter
- 65. Spelledarens uppgifter
- 67. Liv efter döden
- 67. Aktiviteter före ett äventyr
- 68. Aktiviteter under ett äventyr
- 68. Aktiviteter efter ett äventyr
- 68. Andra hjälpmedel

FÖRORD

Hur uppstod Mutant?

Hösten 1983 började skisserna på ett projekt som kom att kallas "Mutant". Jag bad Michael Petersen att konstruera spelet och fick den första versionen i Mars 1984. Efter genomläsning gick det tillbaka för ändringar och jag fick det åter i början på sommaren.

Provspelning och redigering vidtog och ett flertal

personer kopplades senare in för att komma med synpunkter, kritik och ideer.

Jag vill rikta ett tack till Michael Petersen för sin tålmodighet och tolerans under spelets utveckling. Han har låtit mig ändra, redigera och bearbeta spelet efter egen vilja och utan alltför starka protester!

Stockholm 16 Oktober 1984

Fredrik Malmberg



I. BAKGRUND

Under 2000-talets första århundrade förändrades livsvillkoren på jorden i snabb takt. Tekniska och politiska nyheter avlöste varandra i en aldrig sinande ström.

En ny rysk revolution ägde rum år 2011 och efter ett halvårs anarki var Sovjetunionen åter ett kejsardöme. Staterna bakom järnridån följde, en efter en, Storebrors exempel och år 2020 hade lugnet lagt sig över de forna kommuniststaterna.

Snabbt slöts en vänskaps och försvarspakt med USA. Alliansen krossade sedan den Storkinesiska Folkrepubliken i en serie snabba, blodiga slag. Bland annat detonerades fem kärnvapenladdningar innanför den kinesiska muren.

De västeuropeiska länderna protesterade halvhjärtat, upptagna som de var av nationella stridigheter mellan politiker och storfinansens företrädare.

De styrande hade också annat att tänka på. Miljöförstörelsen spred sig ytterligare och växtcancer blev ett allvarligt problem och hot mot världens livsmedelsförsörjning. Kalhuggningen av de stora Sydamerikanska regnskogarna fortsatte med oförminskad intensitet. Till följd av detta (enligt snabbt nedtystade vetenskapsmän) inträffade en hel del underliga klimatförändringar i de tropiska och subtropiska zoner.

Den tekniska utvecklingen gick framåt med stormsteg. Datorerna blev mer och mer sofistikerade och fanns överallt. De första cyberdatorerna, där man sammankopplade mänsklig och artificiell intelligens, såg dagens ljus.

I och med detta ökade också kontrollen av individerna. Det blev nödvändigt att använda datoriserade ID-kort till nästan samtliga samhällsfunktioner.

Parallellt med detta gick rymdforskningen vidare. Det första i en planerad serie månggenerations-skepp sändes ut för att ytterligare vidga människans

kännedom om universum. Strax bortom Pluto förlo-
rades kontakten med det gigantiska skeppet som sedan dess inte har hörts av.

År 2060 landade, för tredje gången, en bemannad rymdsond på Mars. För tredje gången togs också mineral- och växtprover för transport till jorden.

Vid en forskningsstation i Arizona skedde så katastrofen. Några sekunders ouppmärksamhet orsakade en läcka i ett lufttätt rum. Det räckte för att en okänd organism skulle sprida sig.

Till en början hände ingenting. Organismen var ofarlig, men den förökade sig snabbt och började plötsligt förändras. Tre år efter olyckan bröt en fruktansvärd farsot ut. Den började i Kina och spred sig snabbt över hela jorden. Över en miljard människor dog under de följande två åren och paniken var total.

Regeringarna åsåg maktlösa sjukdomens härjningar. Inga kända mediciner hjälpte och hade man en gång smittats var chansen att klara sig minimal. De som överlevde sjukdomen dukade inte sällan under i de kravaller som alltid avslutade allmänhetens protester mot att ingenting gjordes.

Prognosen var enkel; mänskligheten är på väg att dö ut.

År 2075 samlades de regeringar och statsöverhuvuden som fortfarande fanns kvar till ett krismöte. Man beslöt att lägga alla resurser på att bygga slutna underjordiska städer som skulle vara självförsörjande. På det viset skulle mänskligheten få en sista chans att överleva.

Satsningen var riktig och tio år senare var städerna, som kallades enklaver, de enda platserna på jorden med mänskligt liv. Så gott som allt djurliv och över 50% av jordens växtlighet dukade under för farsoten.

Men enklaverna var ingen slutlig lösning. Efterhand fick man problem med energi, näring och av-

fall. Ganska snart skulle man tvingas återvända till jordytan.

Forskarna satsade allt på en djärv plan. De beslöt att genmanipulera ett stort antal djur, människor och växter i hopp om att skapa en mutation som kunde överleva på jordytan. En stor mängd olika mutationer uppstod i laboratorierna och släpptes ut i den förödda världen. De flesta dog, men en del anpassade sig till de nya förhållandena. Långsamt återuppstod en fungerande ekologi. Visserligen olik den första men någorlunda stabil.

Under tiden försämrades relationerna mellan de olika enklaverna. Upptäckter hemlighölls och spioner aktiverades. Försök saboterades och betydelsefulla personer utsattes för komplotter. År 2103 utbröt ett krig mellan enklaverna. Det var ett grymt krig utan vinnare. Tolv år senare övergavs och utplånades de sista enklaverna.

En mängd fusions- och fissionsvapen hade använts och under närmare 20 år låg strålningen i atmosfären på över 100 REM. Långsamt förvandlades dock det radioaktiva nedfallet till ofarliga isotoper.

Men det var inte bara det radioaktiva nedfallet som förvandlades – livsformerna på jorden förvandlades också.

Det visade sig att de laboratorieframställda mutationerna hade en mycket instabil arvs massa. Mutanterna muterades på nytt och ett virrvarr av raser och arter spreds över jorden.

Nu har det gått ungefär 400 år och världen är fylld av mer eller mindre underliga varelser, rester av den forna teknologin och starka viljor som vill bygga upp en ny civilisation. Världen i Mutant väntar på dig!

SAMHÄLLET I MUTANT

Året är ca 2500. Den gamla tiden, före pesten är nästan helt bortglömd. Ingen talar längre ”de gamlas språk”, utom en handfull robotar. Tillvaron är en hård kamp för att överleva och skapa en ny civilisation...

När spelet utspelas är världen uppdelad i små samhällen med olika styrelseskick och varierande teknisk nivå. Det finns en del större länder; en del är kommunistiska samhällen, andra är demokratier och en del är blodiga diktaturer. Några riken har armeer och bevakade gränser. En del av dessa innehåller dessutom samhällen med ända upp till 7–10000 invånare. Det vanligaste är dock små jordbrukssamhällen med låg teknisk nivå.

De muterade djuren, som i allmänhet har betydligt högre intelligens än vår tids djur, håller sig oftast

för sig själva, hundarna har sina områden, björnarna likaså och så vidare. Djuren lever oftast på jakt och fiske, men en del stammar lever på jordbruk. Det finns inga omuterade djur utom en del insekter som ser likadana ut som före pesten. Annars är alla raser mer eller mindre muterade, även de ointelligenta djur som strosar omkring.

Det finns blandade samhällen med både människor och djur. Oftast består de av individer som har brutit sig loss från sina stammar eller byar och startat nyodlingar.

I de stora delar av världen som är vildmark livnär sig på skogsmän och kringvandrande stammar (av djur och människor) som lever av jakt och fiske. Skogsmännen känner ofta till nyheter från andra delar av världen. Med jämna mellanrum upptäcker skogsmännen samhällen som varit isolerade i hundra år eller mer. Reaktionen vid ett sådant möte brukar lika ofta vara överväldigande positiv som avvaktande negativ.

Vissa obebodda områden kallas för ”förbjudna zoner”. Ursprungligen var de strålskadade områden; strålningen har oftast avtagit men det finns fortfarande områden med hög strålningsintensitet. I de förbjudna zonerna kan man hitta ruiner från tiden före katastrofen – ibland hela ruinstäder eller bombade militärbaser. Inne i de förbjudna zonerna hittar man ofta avancerad teknologi. Starkt muterade varelser (även muterade växter) bebor ofta de här förbjudna zonerna som dessutom patrulleras av robotar eller skyddas av andra automatiska bevakningssystem. De flesta stammar och samhällen har därför slutat besöka de här zonerna (därav namnet).

På landsbygden är teknologi något ovanligt. Det mest avancerade man kan se i byarna på landet är ett ångkraftverk eller liknande. De lokala befolkningarna är mycket måna om sina teknologiska skatter och bevakar dem väldigt väl. Byarna är ofta omgivna av en stockpalissad som skydd mot de underliga varelser som kan smyga runt på natten.

I de större städerna (mellan 3–7000 innevånare) finns det kanske flera stycken ångkraftverk och till och med små industrier. De mest effektiva vapen man kan tillverka är flintlåsvapen (så kallade mynningsladdare). De finns mest i städer och då hos livvakter eller ordningsmakt. Det finns visserligen samhällen med högre teknologisk nivå, men de är mycket sällsynta.

I tätbefolkade områden finns postryttare (som rider på en muterad version av våra dagars hästar)

och heliografer (speglar som är uppsatta i höga torn med några mils avstånd. Genom att reflektera solstrålar kan man sända ett slags morsesignaler). Det ryktas om att mellan några riktigt utvecklade samhällen har man till och med lyckats sätta upp en ångdriven vagn som går på skenor. Med den kan man flytta folk och varor snabbare än postryttarna.

Högteknologiska fynd existerar nästan bara hos äventyrare och hos de ledande i samhället. En del armeer (som nästan aldrig består av mer än några hundra man) kan ha några militära fynd, exempelvis en granatkastare. Byborna tycker oftast illa om högteknologiska saker som de anser bara för olycka med sig.

Krig mellan olika byar och samhällen är vanliga. Djurstammarna tolererar sällan inkräktare på sina områden och slåss ofta inbördes. Icke-muterade människor ser vanligtvis ned på muterade djur och

människor, men känslorna är oftast ömsesidiga.

Eftersom det inte finns något enhetligt myntsystem är byteshandel vanlig.

I de förbjudna zonerna styr ibland huvuddatorer och cyberdatorer. Där finns ibland också religiösa sekter som dyrkar högteknologi och kallar föremål från tiden innan katastrofen för "gudarnas tillhörigheter".

De som styr de små fristående samhällena har ofta olika mål. En del vill förena grannbyarna och skapa en större stat. En del vill utveckla sitt samhälle och försöker industrialisera det. En del vill bara ha lugn och ro och låta livet ha sin gilla gång. Men alla vet lika lite om tiden före den stora pesten. När civilisationen gick under försvann de flesta viktiga historiekällor och under den svåra tid som följde föll gamla språk och skrivtecken i glömska. Att överleva var mycket viktigare än att kunna läsa eller skriva.





VAD ÄR 2. ETT ROLLSPEL?

Ett rollspel är inte ett spel i vanlig mening. I MUTANT får du uppleva en serie äventyr i en framtida värld tillsammans med dina vänner. I spelet blir du en annan person, en figur som lever på jorden någon gång efter katastrofen. Vi kallar en sådan person för en "rollperson". Du bestämmer själv vad din rollperson skall göra i spelet. Man kan likna ett rollspel vid en bok eller film där du själv kan påverka handlingen.

Hur ser din rollperson ut? Vad kan han eller hon göra? Det bestäms av hans eller hennes värden. Genom att slå ett par tärningar får du till exempel reda på hur stark och intelligent han/hon är. Dessa värden ligger till grund för vad rollpersonen kan ta sig till och hur bra han/hon kan göra det. Med tiden kan han/hon dessutom förbättra sina chanser!

Den som förser spelarna med äventyr är den så kallade Spelledaren (förkortas SL). Han är den som befolkar spelet med mutanter, förbjudna zoner, exotiska fynd med mera. Han är den som ritar kartor till äventyren och bestämmer hur samhällena fungerar. Han hittar på de situationer som spelarna ställs inför. Det är egentligen han som är den ende som måste kunna reglerna. Spela kan man även om man inte känner till reglerna till fullo (även om det blir lättare att spela om man gör det).

Även om SL är den som skapar äventyren så är det

reglerna som bestämmer deras förlopp. Om SL t.ex. ordnar ett bakhåll för spelarna på baren i Mos Mosel och två Säkerhetsrobotar anfaller spelarna, så är det reglerna som bestämmer hur striden skall gå till.

Kom dock ihåg att även om SL skapar äventyret, och reglerna talar om hur man löser strider etc., så är det i allra högsta grad viktigt att spelarna aktiverar sig! Hänger man kring och gör ingenting, så går man givetvis miste om fynden i de förbjudna zonerna och man kan heller inte räkna med att exempelvis få tag i dyrbar bensin...

VEM VINNAR?

Det finns ingen vinnare eller förlorare i ett rollspel. Spelarna måste samarbeta med varandra för att lösa de problem som de ställs inför av SL och rollpersonerna måste därför stötta varandra mot de faror som finns i den ogästvänliga framtidsvärlden. Med tiden kommer rollpersonerna att bli skickligare med sina vapen och få bättre kunskap om sin situation.

Roligast blir det om du försöker "leva dig in" i din rollperson. På samma sätt bör SL försöka vara så objektiv som möjligt. Det får inte bli "spelarna mot SL" utan den sistnämnde måste hela tiden vara neutral. Det är ändå han som sköter alla personer och mutanter som spelarna stöter på i spelet.



3. MATERIAL

TÄRNINGAR

MUTANT innehåller 4-sidiga, 6-sidiga, 8-sidiga och 10-sidiga tärningar. En av varje följer med spelet men det kan vara praktiskt att skaffa fler ifall ni börjar spela regelbundet. Efter ett tags spelande kan du avgöra ifall du behöver fler tärningar till ditt spelgång.

I regelboken användas ett förkortningssystem för att tala om vilka tärningar du skall slå, och hur många. Bokstaven "T" betyder då "tärning(ar)". Omedelbart efter "T" kommer alltid en siffra som anger vilken typ av tärning det är.

Att slå T6 innebär att man slår en 6-sidig tärning och avläser ovansidan.

Att slå T8 innebär att man slår en 8-sidig tärning och avläser ovansidan.

Att slå T10 innebär att man slår en 10-sidig tärning och avläser ovansidan. En nolla betyder "10".

Att slå T4 är lite krångligare. Man avläser den rättvända siffran på tärningens sidor (det är samma siffra på samtliga sidor). Den rättvända siffran är den närmast bordet.

Att slå T20 innebär att man slår en 10-sidig tärning och avläser ovansidan. Eftersom en 10-sidig tärning bara är märkt från 0 till 9 måste man dessutom slå en T6. Om resultatet på T6 är 1–3 (lågt) läser man av T10 normalt. Om däremot resultatet på T6 är 4–6 (högt) så lägger adderar man 10 till T10 (Man får då ett resultat mellan 11 och 20). Exempel: Anders slår T6 och T10. Han får en "fyra" på T6 och en "sjua" på T10. Resultatet blir följaktligen "sjutton".

Genom att sätta en siffra framför bokstaven "T" anger man att fler tärningar än en skall användas. "3T6" betyder således att man skall slå tre stycken sexsidiga tärningar och lägga ihop resultaten. Sum-

man kommer alltså att ligga mellan 3 och 18 i det här fallet.

Ibland behöver man ändra tärningsresultaten genom att dra ifrån eller lägga till ett tal. "3T8+3" betyder att man slår tre åttasidiga tärningar och lägger tre till resultatet.

Ett slumpmässigt tal mellan 1 och 100 kallas för ett procenttal, och skrivs "T100". För att få fram ett tal mellan 1 och 100 använder du dig av en T10 och slår denna två gånger. Det första kastet är tiotal och det andra är ental.

FIGURER OCH KARTOR

Försök att "se" varje situation framför dig i fantasin när du spelar. Det kommer inom kort finnas att köpa i handeln små figurer som föreställer rollpersonerna och andra varelser.

Att använda figurer förenklar många krångliga situationer i spelet. "Står den där roboten bredvid ruinen eller nära brunnen?" och andra situationer klagörs snabbt. När spelarna går in i större byggnader eller svår terräng bör de också rita upp en karta för att veta hur det ser ut i området. Det är inte meningen att SL skall visa spelarna sina kartor – dessa är hemliga och precis som i riktiga livet kan rollpersonerna bara se det som är framför ögat. SL beskriver därför omgivningarna muntligt, och sedan får spelarna rita upp en karta ifall de vill.

ROLLFORMULÄR

Med i spelet följer något som kallas rollformulär. På dem skriver man upp rollpersonens färdigheter och skickligheter. Längre fram kommer det att förklaras utförligt vad som skall stå var.



HUR DU 4. SKAPAR DIN ROLLPERSON

Som vi nämnde i inledningen har varje rollperson olika "grundegenskaper" som visar hur stark, smart, stor och så vidare han eller hon är. På följande sätt skapar du din rollperson:

Ta en titt på sidan bredvid. Där ser du hur ett ifyllt rollformulär ser ut. Det kan verka komplicerat men nedan förklaras steg för steg hur det fylls i. Som du ser är formuläret indelat i numrerade fält. Du fyller i det i nummerordning – börja med fält 1, fortsatt med fält 2 och så vidare.

Fält 1

Börja med att fylla i ditt namn, spelledarens namn och till sist namnet på din rollperson. Har du svårt att hitta på ett bra namn kan du alltid bläddra igenom en telefonkatalog, eller titta i en science-fiction roman. Knyck gärna ett känt namn, men ändra isåfall lite på det så blir det roligare.

Fält 2

Nästa steg blir att slå fram grundegenskaperna. Ta fram ett kladdpapper och skriv Styrka (STY), Intelligens (INT), Storlek (STO), Fysik (FYS), Mental Styrka (MST), Smidighet (SMI) samt Personlighet (PER) under varandra. Slå sedan 3T6 för varje grundegenskap. Du har nu sju värden mellan 3 och 18. Ju högre siffran är, desto bättre.

STY är styrka. Helt enkelt ett mått på din muskelstyrka. Värdet påverkar exempelvis hur mycket du kan lyfta och bära med dig.

En rollperson kan inte bära hur mycket som helst. Därför använder vi oss av ett system med Belastningspoäng (BEP). Varje föremål väger ett antal BEP. En belastningspoäng motsvarar både vikt och volym. Ett föremål som är stort och klumpigt kan alltså ha flera BEP även om det är lätt. En rollperson kan bära ett visst antal BEP utan att försämra sina

chanser på sina färdigheter.

En rollperson kan bära lika många BEP som värdet på hans STY. För varje BEP därutöver får rollpersonen -5% på alla färdigheter (inklusive vapenfärdigheter). Dessutom förflyttar han sig hälften så fort som normalt. Det beror givetvis på att han blir trött av att släpa på mer än han egentligen orkar bära.

INT står för intelligens. Ett högt värde gör det lättare för dig att förstå hur saker och ting fungerar. Tänk gärna på att en rollperson med INT 5 är lite korkad och bör spelas därefter.

STO är storlek. Ditt STO-värde bestämmer längd och vikt. STO plus FYS anger dessutom hur stryktålig din rollperson är. Här nedan följer en tabell som visar det ungefärliga förhållandet mellan STO och kroppslängd samt vikt:

STO	Längd	Vikt
3-4	140cm	35kg
5-6	150cm	45kg
7-8	160cm	55kg
9-11	170cm	65kg
12-13	175cm	70kg
14-15	180cm	75kg
16-17	190cm	85kg
18-19	200cm	90kg
20-21	210cm	100kg
22-23	220cm	110kg
24	230cm	120kg

OBS! För att få större variation mellan olika rollpersoners vikt och längd kan man låta spelarna slå 1T10 för vikt och 1T10 för längd. Dessa värden lägger man till ovanstående för att få fram slutlig vikt och längd för rollpersonen.

MUTANT®

GRUNDEGENSKAPER		Bonus/Avdrag		SPELARENS NAMN		1		ANDERS QVIST			
				SPELLEDARENS NAMN				ULF THOR			
				ROLLPERSONENS NAMN				JERRY			
Styrka	11			Klass	MD	Tid syssel	UPPTÄCKARE				
Intelligens	5	FYND	-1	Vikt	63	Längd	165	Ålder	21		
Personlighet	15	SMI-kast	35	Kroppspoäng	16	Bärförmåga	11				
Smidighet	7					Utnyttjade BEP	3				
Storlek	7					Förflyttning	22				
Fysik	9										
Mental styrka	5										
VAPEN		Anf	Par	Skada	Vikt	BV	Räckv	Skott	Eldh	PENGAR	
REVOLVER .38	30	—	3TG+1	2	—	13	6	1/SR		Kr	Ören
DOLK	30	30	1TG+1	1	8	—	—	—		120	
										RUSTNING	
										Abs	Vikt
										—	
FÄRDIGHETER		%	MUTATIONER		SKÖLD		Par	Abs	Vikt		
Hoppa	28		INFRASYN (ser värme i mörker)		—						
Klättra	35										
Lyssna	10										
Första hjälpen	15		BÄRSÄRK (extra skada)								
Gömma sig	35										
Stjåla föremål	5										
Finna/desarmera fällor	5		HUGGTÄNDER (1TG, 30%)								
Finna dolda ting	15										
Finna ätliga växter	20										
Jaga & spåra	5		DEFEKTER								
Rida	5		TÅL EJ SOLLJUS								
Smyga	5										
Simma	5										
Stridskonst/självförsvår	5										
Dyrka upp lås	5										

Övrig utrustning kan skrivas på baksidan

FYS är fysik. Värdet står för din kroppsbyggnad, hälsa och stryktålighet. FYS+STO ger rollpersonens "kroppspoäng" som anger hur mycket skada personen tål innan han dör. Dessutom bestämmer FYS motståndskraften mot strålning och gifter.

MST är en förkortning av mental styrka. En hög MST anger en hög viljestyrka. Hur envis eller "seg" en rollperson är beror på hur hög MST han har. En mental mutant (se "Mutationer") använder MST för att avgöra chansen att lyckas med ett mentalt anfall.

SMI står för smidighet, snabbhet och vighet.

PER är personlighet. Utstrålning, övertalningsförmåga och ledarskap är alla egenskaper som går in under begreppet personlighet. Även utseendet avgörs till viss mån av PER. Främlingar reagerar oftast mer positivt mot en person med hög PER. För att avgöra det används en reaktionstabell.

Slå 1T6 och avläs resultatet på tabellen nedan. Om främlingarna har anledning att tycka illa om spelarnas rollpersoner, för att de exempelvis stört dem under ett viktigt göromål, kan SL dra ifrån 1 eller 2 från resultatet. På samma sätt kan han lägga till 1 eller 2 ifall främlingarna har anledning att tycka bra om rollpersonerna. Ifall någon har bonus eller avdrag på tabellen (se "Bonus och Avdrag" nedan) skall de också läggas till:

Reaktionstabell	
1T6 Reaktion	Förklaring
0 HAT	Personerna angriper ursinnigt.
1 AVSKY	Anfaller omedelbart, men kan talas tillrätta.
2 RETAD	Slå 1T6. 1-3 anger att de anfaller ifall retade.
3 NEUTRAL	Fast ogillande...
4 NEUTRAL	Något positivt inställd.
5 POSITIV	Slå 1T6. 4-6 anger att de hjälper spelarna.
6 VÄNLIG	Om faran inte är för stor hjälper de gärna till.
7 ENTUSIASTISK	Hjälper i vått och torrt!

OBS! SL bör hålla samtliga tärningskast hemliga för spelarna – de måste givetvis själva lista ut vad som är i görningen.

Fält 3

Bonus och avdrag för dina grundegenskaper

Om din rollperson har värden på 16 eller högre i STY,

INT, eller PER så får han vissa bonus. Om personen har 5 eller mindre i samma egenskaper får han istället avdrag.

Bonus på STY betyder att du gör extra skada när du slåss med ett närstridsvapen.Du lägger bonusen till tärningskastet för skada:

STY 16 ger ett tillägg på 1 skadepoäng med handvapen.

STY 17 ger ett tillägg på 2 skadepoäng med handvapen.

STY 18 ger ett tillägg på 3 skadepoäng med handvapen.

Samma sak gäller för avdrag, som alltså dras från den skada du tillfogar någon med närstridsvapen:

STY 5 ger ett avdrag på -1 med handvapen.

STY 4 ger ett avdrag på -2 med handvapen.

STY 3 ger ett avdrag på -3 med handvapen.

Bonus på INT gör att man har lättare att lista ut hur olika föremål fungerar. Det gör man med hjälp av en s.k. "fyndplan". Senare i boken förklaras vad en "fyndplan" är för något. När du slår på fyndplanen är det fördelaktigt att få räkna bort eventuella fyror. Det får du göra om du har en hög INT, hur många fyror framgår av nedanstående uppställning:

INT 16 betyder att du får bortse från den första fyran du slår.

INT 17 betyder att du får bortse från de 2 första fyorna du slår.

INT 18 betyder att du får bortse från de 3 första fyorna du slår.

På fyndplanen är det alltså inte fördelaktigt att slå fyror. Däremot är det bra att slå ettor, och ifall du har en låg INT måste du räkna bort ett antal sådana.

INT 5 betyder att du måste räkna bort den första ettan du slår.

INT 4 betyder att du måste räkna bort de 2 första ettorna du slår.

INT 3 betyder att du måste räkna bort de 3 första ettorna du slår.

Bonus på PER gör att du får plus på ditt reaktionskast när du möter främlingar. En högt personlighetsvärde gör att folk reagerar mer positivt mot rollpersonen och ett lågt PER-värde får motsatt verkan.

PER 16 per +1 på reaktionskastet.

PER 17 ger +2 på reaktionskastet.

PER 18 ger +3 på reaktionskastet.

Avdragen ger följande verkan:
PER 5 ger -1 på reaktionskastet.
PER 4 ger -2 på reaktionskastet.
PER 3 ger -3 på reaktionskastet.

Fält 4
Kroppspoäng

Dina kroppspoäng är lika med din FYS+STO. Kroppspoängen är ett värde som motsvarar den mängd skada som din rollperson tål innan han dör. Ett vapen gör ett visst antal skadepoäng när det träffar. Dessa poäng drar du av från kroppspoängen och rutorna på rollformuläret är till för att kryssa av förlorade kroppspoäng.

Fält 5
SMI-kastet

SMI-kastet, eller smidighetskastet, är den procentchans du har att hoppa undan ett fallande stenblock, ducka för en bumerang eller din chans att lyckas greppa tag i en vajer när du kastar dig ut i ett hiss-schakt. I situationer som kräver smidighet men inte täcks av dina färdigheter använder du dig alltså av SMI-kastet. Din chans att lyckas är din SMI x 5 uttryckt i procent.

Fält 6
Rollpersonens klass

När du slagit fram dina värden skall du välja vilken klass rollpersonen tillhör. Det finns sex olika klasser att välja mellan och alla har olika egenskaper och färdigheter. Vissa klasser förändrar dina tidigare framslagna grundegenskapsvärden. Då får du slå om de värdena enligt instruktionerna för den klassen. När du har valt vilken klass rollpersonen tillhör kan du inte ändra dig, utan han tillhör den livet ut.
De sex klasserna är icke-muterad människa, muterad människa, psi-mutant, fysiskt muterat djur, mentalt muterat djur samt robotar. En närmare beskrivning finns i kapitel 6.

Fält 7
Mutationer

Om du valt en klass med mutationer för din rollperson så skall du nu fastställa hur många och vilka han skall ha.
Det finns fysiska mutationer (med förändringar av rollpersonens kropp) och mentala (rollpersonen får ovanliga mentala krafter). För att bestämma hur många och vilka mutationer rollpersonen har, se kapitel 6.

Fält 8
Tidigare sysselsättning

En rollperson är inte helt nyfödd, utan har levt i många år innan den tid som är spelets "nu". Han har alltså hunnit med att skaffa sig en del erfarenheter. Det är ungefär detsamma som ett tidigare "yrke" som rollpersonen haft innan han blev rastlös och drog ut på äventyr. Om du valt att spela robot, så kan den i sig inte ha varit Tjuv, Skogsman, Forskare, Officer, Administratör eller Soldat. Snarare får du se det som att den tidigare har tjänat hos en person med denna sysselsättning.
Rollpersonens ålder och särskilda färdigheter bestäms av hans tidigare sysselsättning. Se kapitel 7 för att få reda på hur du bestämmer rollpersonens tidigare erfarenhet.

Fält 9
Ålder

Här fyller du i rollpersonens ålder. Den beror på hans tidigare sysselsättning. Med tanke på att robotar är tillverkade varelser så berörs de inte av ålder. Spelaren slår fram rollpersonens ålder enligt den här tabellen:

Tjuv	20+1T4 år
Upptäcksresande	18+1T6 år
Skogsman	16+1T10 år
Soldat	20+1T6 år
Arbetare	15+1T20 år
Forskare	30+1T10 år
Officer	25+1T10 år
Administratör	30+1T20 år
Läkare	30+1T10 år
Aristokrat	16+1T10 år

Fält 10
Färdigheter

Att utföra vissa handlingar kräver skicklighet eller tur. En del saker kanske en rollperson inte kan utföra. För att bedöma detta ger man varje rollperson ett antal färdigheter, som han har en viss kännedom om. Man kan inte räkna med att en rollperson skall lyckas med allt – därför slår spelaren en tärning varje gång han försöker använda sig av en färdighet. Varje färdighet uttrycks som en procentchans och det är enkelt att slå 1T100 och se ifall personen klarar av att använda sig av färdigheten. Se kapitel 8 för närmare förklaring av färdigheter och hur de används.

Fält II

Förflyttningsförmåga

Alla rollpersoner flyttar sig FYS+SMI meter varje stridsrond.

Om personen är människa får han +3 till detta värde, muterade djur får +6.

Värdet anger personens maximala förflyttningsförmåga. En del situationer försämrar givetvis snabbheten, om personen exempelvis kryper, hasar eller hoppar fram. SL kan då modifiera värdet.

Rollpersonens utrustning

Nu skall rollpersonen bara utrustas med vapen och andra tillhörigheter så är han redo att börja spela. Se kapitel 9 och 10 för vapen och utrustning.

HUR MAN GÖR EN ROLLPERSON

Här följer ett exempel på hur man slår fram en rollperson. Läs inte igenom detta förrän du slår fram din första rollperson (lämpligtvis när du har läst igenom reglerna).

Exempel: Anders skall göra sig en rollperson så att han kan vara med i nästa Mutantäventyr. Han fyller i sitt och hans spelldares namn under fält 1 på rollformuläret (Han ger personen namnet "Jerry" som han tycker är ett bra namn). Anders går vidare till fält 2 och slår fram följande grundegenskaper åt Jerry:

STY 11
INT 5
STO 7
FYS 9
MST 5
SMI 7
PER 15

Tyvärr blev inte Jerry den allra bästa rollpersonen genom tiderna men han kan ändå bli en intressant person att spela. Enligt STO-tabellen är Jerry 160 cm lång och väger 55 kg. Han lägger till IT10 till sin längd (resultatet blir 165 cm) och IT10 till sin vikt (han väger då 63 kg).

Fält 3 på rollformuläret visar olika bonus på grund av höga eller låga grundegenskaper. Jerry har 5 i INT vilket betyder att han måste bortse från den första ettan han slår när han försöker använda den så kallade "Fyndplanen".

Nästa fält är nummer 4. Summan av FYS och STO ger Kroppspoängen. I Jerrys fall blir det bara 16, inte speciellt högt.

Fält 5 anger SMI-kastet som i Jerrys fall är 35% ($5 \times 7 = 35$).

Fält 6 ger Anders lite huvudbry. Det är här man anger rollpersonens klass och efter en stunds tänkande bestämmer sig Anders för att Jerry skall vara ett muterat djur. Han måste då också bestämma vilken sorts djur han skall utgå från. Efter ännu en stunds funderingar bestämmer sig Anders för att Jerry är en muterad Mungo.

När Anders så kommer till fält 7 måste han bestämma om Jerry skall ha fysiska eller mentala mutationer. Jerry är varken smart eller viljestark och därför väljer han att Jerry skall ha fysiska mutationer. Först slår han för antalet muta-

tioner. Resultatet på en T4 är en trea, som betyder att Jerry får tre mutationer och en defekt. Han slår tre gånger med en T100 och får "Infrasyn", "Bärsärk" och "Huggtänder". Jerrys defekt blir "Tål ej solljus". Anders läser igenom mutationerna i regelboken för att veta hur de fungerar.

Därefter slår han IT100 för att se vilken tidigare erfarenhet Jerry har. Anders slår 22 som betyder att Jerry varit Upptäcksresande. I fält 9 fyller Anders i åldern, som i Jerrys fall är 21 år ($18 + T6$). I fält 10 skall alla färdigheterna fyllas i.

Anders skall nu bara utrusta Jerry, och använder sig av de pengar rollpersonen har från början. Det finns utrustningslistor längre fram i regelboken. Jerry kan också införskaffa något eller några vapen. Därefter är rollpersonen färdig och redo att börja äventyret.





5. KLASSER

ICKE-MUTERAD MÄNNISKA (förkortas IMM)

En icke-muterad människa ser ut ungefär som vår tids människor, men de är något mer motståndskraftiga och stryktåliga. Om du väljer att låta din rollperson bli IMM får du +2 till dina värden i STY, FYS, PER, och INT. De flesta IMM tycker inte så bra om mutanter, som de ju en gång skapade. En del IMM anser därför att de fortfarande har rätt att styra över mutanterna. De ogillar muterade djur och har en benägenhet att försöka befalla robotar.



MUTERAD MÄNNISKA (MM)

En muterad människa är vad vi allmänt kallar mutant. En MM har fysiska mutationer. Det finns både bra och dåliga mutationer (de dåliga kallas defekter). För det mesta har en mutant både bra mutationer och defekter. De flesta MM har ett mindervärdeskomplex gentemot IMM men några anser raka motsatsen (de anser

att mutationerna gör dem starkare). Mutanterna är oftast ganska toleranta mot andra klasser, eftersom de själva är lite mittemellan.



PSI-MUTANT

En Psi-mutant är en mentalt muterad människa. De har frigjort krafter i hjärnan som exempelvis telepati och telekinesi. Medan hjärnan har utvecklats har deras kropp försvagats och därför slår du om ditt STY-värde med $1T6+3$. Slå om ditt FYS-värde med $1T6+6$ (De gamla värdena tas bort). Psi-mutanterna har mentala mutationer, de är alltid människor, aldrig djur. Psi-mutanterna uppskattar intelligens i alla former och föraktar oftast fysiskt våld. Fler än en gång har dessa motsättningar resulterat i bråk mellan Psi-mutanter och människor, som tycker att Psi-mutanterna är konstiga och använder sig av onda krafter.

Därför brukar Psi-mutanterna vara ytterst förtegn om sina krafter och försöka uppträda som icke-muterade människor.



ROBOT

En robot är en konstgjord, humanoid (människoliknande) varelse med artificiell (konstgjord) intelligens. Robotarna tillverkades före den stora pesten. De är gjorda av plast och metall. Du får om du vill slå om ditt STY-värde med $2T6+6$ och ditt FYS-värde med $1T6+12$. Robotar har dessutom en extra färdighet, reparation. De börjar med 20% i denna färdighet som låter dem reparera trasiga föremål. Värdet går att förbättra som andra färdigheter, se kapitel 8. En robot med 90% eller mer i färdigheten kan lära ut den till icke-robotar.

Robotar har också en annan egenskap – lydnad. Det innebär att det alltid finns en procentchans att roboten lyder en order som kommer från en IMM. Chansen är $30\% + T10\%$. Slå först $T100$. Slår du 50 eller mindre har roboten 30% lydnad, annars har den $1T10$ utöver 30%. Lägg dock märke till att de flesta robotar (förutom vissa försvarsrobotar) är byggda för att efterlikna människor. Det är alltså inte säkert att man kan bedöma om en rollperson är IMM eller robot genom att bara se på den.

Robotar har en stålhud som absorberar 4 skadepoäng.

En robot skadar aldrig medvetet en IMM. De är artiga och hjälpsamma, ofta på gränsen till att överdriva.

MUTERAT DJUR

Djuren har antingen fysiska eller mentala mutationer. De slår fram sina mutationer på samma sätt som muterade människor (se "Mutationer"). De har oftare fysiska än mentala mutationer. Det är lämplig att välja vilken sorts djur du skall vara efter dina grundegenskaper. En rollperson med låg FYS men hög SMI kan exempelvis bli ett kattdjur. Muterade djur kan tala, och de har utvecklat framtassarna till händer (vilket

gör att de går upprätt på baktassarna). Alla rollpersoner som är muterade djur antas vara i människostorlek.

Muterade djur lever ofta för sig själva i områden där inga människor finns. Varje art lever till största delen i egna områden – lejon för sig, hundar för sig och så vidare. De har svårt att förstå andras kulturer men är toleranta mot de flesta klasserna. De ogillar dock Psi-mutanter och har svårt att umgås med robotar.





6. MUTATIONER

DE OLIKA MUTATIONERNA

Som muterad människa kan du välja att bli psi-mutant eller ha fysiska mutationer. Som djur kan du välja fysiska eller mentala mutationer. Antalet avgörs med 1T4 (följdaktligen kan du ha 1–4 mutationer). En PSI-mutant lägger +2 till tärningskastet och kan följdaktligen ha 3–6 mutationer.

Defekter

När du bestämt om, och isåfall vilken typ av mutant du skall bli slår du fram antalet mutationer. Därefter avgörs hur många defekter rollpersonen har. Om din rollperson har 1 eller 2 mutationer så har den inga defekter alls. En mutant som har 3 mutationer har 1 defekt. Rollpersoner med 4–6 mutationer har en defekt och 50% chans att de har ännu en (slå 1T100).

När du har avgjort hur många mutationer och defekter rollpersonen har återstår att ta fram vilka det rör sig om. Det gör du på de olika tabellerna nedan. Har du defekter slår du fram de likadant på defekttabellen. Fyll därefter i vilka mutationer och defekter du har på rollformuläret.

Alla beskrivningar följer samma format:

Skada: Den skada mutationen tillfogar om den lyckas. Tärningskast visar hur många skadepoäng offret tar (exempelvis 3T6). Ingen skada betyder att mutationen inte skadar vare sig mutanten eller någon annan.

Räckvidd: En mutation har en viss räckvidd, det vill säga den når och påverkar ut till ett bestämt avstånd. Normalt är räckvidden angiven i meter och avser det största avståndet som mutationen verkar på. Det finns tre undantag: "Beröring" anger att mu-

tanten måste röra vid sin motståndare för att mutationen skall ha effekt. Chansen att lyckas beröra en fiende är samma som för att träffa med ett knytnävs-slag. "Personlig" påverkar endast mutanten själv. "Speciell" förklaras i beskrivningen.

Ggr/dag: Det antal gånger en mutant kan försöka använda sig av mutationen under ett dygn. Om en mutation är permanent betyder det att den alltid är i funktion.

Chans att lyckas: Värdet anger mutantens chans att lyckas använda mutationen. Om spelaren slår under eller lika med värdet med en T100 lyckas mutationen träda i kraft. Även om mutationen misslyckas räknas det av från antalet ggr/dag han kan använda den. "MST mot MST" betyder att mutanten slår mot motståndarens MST på motståndstabellen (se "Strid"). "100%" betyder att mutationen automatiskt fungerar.

Om du har fysiska mutationer skall du slå på följande tabell. Om du slår samma mutation två gånger slår du om det andra kastet:

FYSISKA MUTATIONER OCH DEFEKTER

Fysiska mutationer

1T100 Nummer och namn

01-03	1. Byta skepnad
04-08	2. Dubbelhjärna
09-13	3. Eldkastare
14-19	4. Energikropp
20-25	5. Flerdubbla kroppsdelar
26-30	6. Fotosyntes
31-35	7. Skapa magnetism

36-41	8. Gälar och simhud
42-45	9. Hoppförmåga
46-49	10. Huggtänder
50-53	11. Immunitet
54-56	12. Infrasin
57-58	13. Kameleont
59-63	14. Klor
64-66	15. Liten
67-69	16. Stor
70-71	17. Osynlighet
72-74	18. Pansarartad hud
75-78	19. Radar
79-83	20. Bärsärk
84-88	21. Regenerera
89-93	22. Riktningssköl
94-96	23. Silverskinn
97-98	24. Snabbare
99-00	25. Vingar

Fysiska defekter

1T100 Nummer och namn

01-09	1. Dubbel skada
10-14	2. Dåligt griporgan
15-22	3. Fetma
23-27	4. Fysiskt sammanbrott
28-36	5. Förhöjd ämnesomsättning
37-44	6. Synfel
45-54	7. Sänkt grundegenskap
55-65	8. Tål ej gift/strålning
66-76	9. Tål ej solljus
77-88	10. Underligt utseende
89-00	11. Överkänsligt nervsystem

BESKRIVNING AV DE FYSISKA MUTATIONERNA

Nr 1. Byta skepnad

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten har förmågan att för en timme byta skepnad till ett djur. Däggdjur är de enda djur mutanten kan förvandla sig till. Varje mutant har ett djur som han/hon kan förvandla sig till. Spelledaren bestämmer vilket det är. Muterade djur kan byta skepnad till människa eller något annat djur. Mutantens sinne förblir oförändrat.

Nr 2. Dubbelhjärna

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Rollpersonen har två hjärnor och kan därför tänka på och utföra två saker på samma gång. T ex hålla ett vapen i vardera handen och angripa två motståndare samtidigt.

Nr 3. Eldkastare

Skada: 3T6

Räckvidd: 15 m

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan koncentrera all sin energi till munnen och detta för effekten att en eldstråle skjuts ut.

Nr 4. Energikropp

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 4

Chans att lyckas: 100%

Mutanten kan genom koncentration ändra sin ämnesomsättning. Han skadas då inte av Elektricitet, ljus, strålning eller hetta så länge han koncentrerar sig på detta.



Nr 5. Flerdubbla kroppsdelar

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten får 1T4 extra kroppsdelar, t ex 1-4 ar-

mar, förutom de två han/hon redan har. Spelledaren bestämmer vilka kroppsdelar som flerdubblas, men för det mesta rör det sig om armar och ben. Man kan dock aldrig ha mer än ett huvud. SL avgör dessutom de extra kroppsdelarnas effekt i spelet.

Nr 6. Fotosyntes

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten kan omvandla solljus till energi och behöver därför ingen mat. Vatten behövs däremot i normal mängd. En bieffekt av fotosyntes är att mutantens hud blir ljus grön. Mutanter med päls slår om den här mutationen.

Nr 7. Skapa magnetism

Skada: Ingen

Räckvidd: 10 m

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan dra åt sig metallföremål med hjälp av magnetism. 5 kg är den maximala vikten på föremålet. Vapen o dyl kan dras från en motståndares händer om han är oförberedd. Annars jämför man mutantens MST med motståndarens STY på motståndstabellen.

Nr 8. Gälar och simhud

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten kan andas obehindrat i både vatten och luft. Han simmar också mycket bra, tack vare simhuden.



Nr 9. Hoppförmåga

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten har extra kraftiga ben som gör att han kan hoppa mycket långt. Tyvärr är hoppen lite okontrollerade. Mutanten hoppar 1T10 meter varje gång men får dra ifrån eller lägga till upp till 3 meter.

Nr 10. Huggtänder

Skada: 1T6

Räckvidd: Beröring

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 30% Baschans, kan tränas upp.

Mutanten har ett par stora, vassa hörntänder som han kan bitas med. Han kan dock inte samtidigt bitas och använda någon annan sorts attack.

Nr 11. Immunitet

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Om mutanten får den här mutationen skall han slå 1T4:

- 1: Mutanten är helt immun mot radioaktivitet.
- 2: Mutanten är helt immun mot gifter.
- 3: Mutanten är helt immun mot sjukdomar.
- 4: Mutanten är helt immun mot samtliga ovanstående.

Nr 12. Infrasynt

Skada: Ingen

Räckvidd: 25 m

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan se i mörker. Anledningen är att han/hon kan se värmestrålning. Varelses, föremål och material avger värmestrålning i olika hög grad. Mutanten kan därför tex se en varelse avteckna sig som en ljus skugga mot en kall stenmur. Mutationen fungerar inte i närheten av starka värmekällor som öppna eldar eller liknande.

Nr 13. Kameleont

Skada: Ingen

Räckvidd: personlig

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan anpassa sin hudfärg efter bakgrunden. Han/hon kan kopiera mycket komplicerade

bakgrunder, men måste vara helt naken för att smälta in i miljön. Denna mutation kan inte kombineras med fotosyntes (slå i så fall om den här mutationen).

Nr 14. Klor

Skada: 1T4 per hand

Räckvidd: Beröring

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 25% Grundchans, kan tränas upp.

Mutanten har klor som han kan attackera med. Han kan attackera med bägge händerna under samma stridsrond. Han kan givetvis inte parera med klorna.

Nr 15. Liten

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: automatisk.

Mutanten är kortare än vad hans STO tidigare bestämt. Slå 1T8 för att se hur mycket hans STO minskar. Värdet kan aldrig bli mindre än 3. Samtidigt ökar hans SMI med det värde han slog på T8. Förändra mutantens längd och vikt efter hans nya STO. Tänk på att mutantens KP förändras.

Nr 16. Stor

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: automatisk

Mutanten är längre än vad hans STO tidigare bestämt. Slå om din STO med 3T6+6. Förändra mutantens längd och vikt efter hans nya STO. Tänk på att mutantens KP förändras.

Nr 17. Osynlighet

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutationen ger användaren möjlighet att bli osynlig för blotta ögat. Osynligheten varar så länge mutanten koncentrerar sig och inte gör något annat än att gå eller prata. Mutanten blir däremot inte osynlig i det ultravioletta eller infraröda spektrat, vilket innebär att varelser som kan se infraröda eller UV-strålar ser fortfarande mutanten.



Nr 18. Pansarartad hud

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: permanent

Chans att lyckas: 100%

Huden är hård och väldigt stryktålig. Den absorberar 1T6 skadepoäng av varje träff (se regler om absorberande av skada). Rustning ovanpå huden ger dessutom normalt skydd.

Nr 19. Radar

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten har ovanligt stora öron som låter honom uppfatta högfrekventa ljud. Dessutom har han ett litet organ som sänder ut högfrekventa ljud och tack vare dessa fungerar han som en levande radar. Han kan utföra handlingar i mörkret utan att få några avdrag.

Nr 20. Bärsärk

Skada: +2T6

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 1

Chans att lyckas: 75%

Mutanten arbetar upp en våldsam ilska, tuggar fradga och går bärsärkagång. I närstrid gör han +2T6 extra i skada men motståndarna får samtidigt +10% på att träffa honom eftersom han inte bryr sig om att hålla garden uppe. När striden är över är det 50% chans att mutanten somnar i 1T4 timmar, och vaknar sedan upp lugn och sansad igen. Mutanten sansar sig annars direkt efter striden.

Nr 21. Regenerera

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten har förmågan att läka sina skador mycket snabbt. Mutanten läker 1 kroppspoäng på 5 stridsronder till dess hans KP är fullt återställda. Mutationen räcker dock bara i en timme.

Nr 22. Riktningsknöl

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 95%

Mutationen fungerar ungefär som fåglarnas riktningskänsla – han har 95% chans att kunna peka ut åt vilket håll norr ligger.

Nr 23. Silverskinn

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Rollpersonen har så blank skinn att man kan spegla sig i det. Det reflekterar nästan allt ljus. Ljus- och laserstrålar skickas tillbaka mot den som riktade vapnet mot mutanten. I starkt solljus är det 60% chans att alla varelser inom 30 meter blir bländade och får -20% på alla sina färdigheter (även vapen). För att blända varelser måste mutanten vara naken.

Nr 24. Snabbhet

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten rör sig snabbare än genomsnittet. Han får +10% på att träffa utom med avståndsvapen, och dessutom +10% att lyckas parera. Motståndarna får -10% att träffa mutanten med alla vapen på grund av hans snabbhet.

Nr 25. Vingar

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten är utrustad med vingar som låter honom flyga upp till 10 m per stridsrond. Mutanten kan dock inte lyfta något annat än sig själv när han flyger, och själva flykten är väldigt långsam och maklig.

BESKRIVNING AV DE FYSISKA DEFEKTERNA**Nr 1. Dubbel skada**

Skada: Se nedan

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten tar dubbel skada av all yttre påverkan som fall, vapen, slag. Han tar dock normal skada från gift, strålning osv.

Nr 2. Dåligt griporgan

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutantens händer eller motsvarande är mycket dåligt anpassade för att gripa saker. Mutanten har -20% på alla färdigheter som utföres med händerna (exempelvis vapen).

Nr 3. Fetma

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Rollpersonens kropp har en oproportionerligt stor förmåga att ta upp fett. Han väger 2T6 x 10% mer än sin normala vikt (men behåller samma STO-värde) och rör sig alltid sist i stridsronden.

Nr 4. Fysiskt sammanbrott

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 25%

När mutanten har förlorat 1/4 av sina KP är det 25% chans att han får ett sammanbrott. Hjärnan förmår då inte längre kontrollera kroppens muskler och mutanten blir helt hjälplös i 1T100 minuter. Om mutanten förlorat mer än 1/4 KP men ännu inte brutit samman så är det chans att han bryter samman varje gång han förlorar ytterligare en KP.

Nr 5. Förhöjd ämnesomsättning

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten kräver fyra gånger så mycket mat och vatten per dygn som en normal rollperson. Under strid gäller följande: efter 15 stridsronder strid avbryter mutanten striden och måste konsumera en dagsranson föda. Om han inte gör det faller han ihop medvetslös inom 1T10 minuter.

Nr 6. Synfel

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten har dålig syn. SL kan ge rollpersonen -10% eller till och med -20% på chansen att träffa en motståndare med ett vapen. SL måste dessutom tänka på att rollpersonen ser dåligt även i andra situationer.

Nr 7. Sänkt grundegenskap

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten får en av sina grundegenskaper sänkt med 3T4. Ingen grundegenskap kan dock sänkas under 3. Slå 1T8 för att avgöra vilken grundegenskap som berörs:

1	STY
2	INT
3	STO
4	FYS
5	MST
6	SMI
7	PER
8	slå om

Nr 8. Tål ej gift/strålning

Skada: Se nedan
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Det är 50% chans att mutanten dör inom 1T4 SR ifall han utsätts för gift eller strålning. Bortse från att slå på motståndstabellen. Om någon ger motgift till mutanten inom tidsramen får han istället normal skada.

Nr 9. Tål ej solljus

Skada: Se nedan
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Om mutanten vistas i direkt solljus tar han 1T8 i skada per timme. Tjocka kläder skyddar så att han istället endast tar 1T4 per timme i skada. Ifall mutanten har mutationen "fotosyntes" så får spelaren slå om den här defekten.

Nr 10. Underligt utseende

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: 100%

Den här defekten gäller endast om rollpersonen är en muterad människa. Annars får han slå om.

Mutanten ser konstig ut. Han kan exempelvis en enorm näsa, spöklik hy eller stora giftgröna ögon. Han får -2 på reaktionstabellen. SL avgör på vilket sätt mutanten ser egendomlig ut.

Nr 11. Överkänsligt nervsystem

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: Permanent
Chans att lyckas: (skadan x 2 i %)

Mutantens nervsystem är överkänsligt och därför slår mutanten 1T100 varje gång han tar skada. Om han slår lika med eller under skadan så står han och jämrar sig i 2T6 SR (och får inte göra något annat).

MENTALA MUTATIONER OCH DEFEKTER

Om du är en psi-mutant (en mentalt muterad människa) eller mentalt muterat djur slår du fram dina mutationer och defekter på följande tabeller:

Mentala mutationer	
1T100	Nummer och namn
01-04	1. Empati
05-10	2. Förbränning
11-14	3. Förvirring
15-18	4. Dödsknäpp
19-22	5. Illusioner
23-26	6. Intuition

27-33	7. Koncentration
34-37	8. Kontrollera djur
38-42	9. Kontrollera väderleken
43-46	10. Kontrollera växter
47-50	11. Kraftfält
51-53	12. Levitation
54-57	13. Mental sköld
58-61	14. Mentalt anfall
62-63	15. Mentalt återgäldande
64-65	16. Psykometri
66-72	17. Regenerera
73-76	18. Skapa rädsla
77-82	19. Spådom
83-87	20. Telepati
88-95	21. Teleportering
96-00	22. Viljekontroll

Mentala defekter

1T100	Namn och nummer
01-11	1. Konflikt
12-20	2. Mental blockering
21-32	3. Mentalt sammanbrott
33-41	4. Tillfällig stupiditet
42-53	5. Bakslag
54-63	6. Telepatisk överbelastning
64-71	7. Tillfällig minnesförlust
72-83	8. Vansinne
84-92	9. Överkänslig för smärta
93-00	10. Överkänslig mot metall

BESKRIVNING AV DE MENTALA MUTATIONERNA

Nr 1. Empati

Skada: Ingen
Räckvidd: 100 m
Ggr/dag: permanent
Chans att lyckas: 100%

Mutanten har förmåga att uppfatta andra varelsers känslor. SL förmedlar dessa genom att säga om de är i huvudsak positiva eller negativa.

Nr 2. Förbränning

Skada: 4T6
Räckvidd: 10 m

Ggr/dag: 3
Chans att lyckas: MST mot MST på motståndstabellen
Mutanten kan få en motståndare att självantända. Den kemiska energin i motståndarens kropp frigörs och offret tar 4T6 i skada. Rustningar skyddar inte.

Nr 3. Förvirra

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dag: 3
Chans att lyckas: 35%

Om mutanten lyckas använda mutationen blir 1T6 motståndare förvirrade och får endast hälften av sina normala chanser på färdigheter mm. Om det finns valmöjlighet mellan vilka som berörs och inte så gäller att de motståndare med lägst MST berörs först.

Nr 4. Dödsknäpp

Skada: Se nedan
Räckvidd: 30 m
Ggr/dag: 2
Chans att lyckas: MST mot MST på motståndstabellen
När mutanten använder sig av den här kraften anger han en varelse som han riktar den mot. Om anfallet lyckas får varelsen bara en (1) Kroppspoäng kvar. Mutanten själv blir omedelbart medvetlös i 1T6 stridsronder.

Nr 5. Illusioner

Skada: Ingen
Räckvidd: 25 m
Ggr/dag: 3
Chans att lyckas: MST mot MST på motståndstabellen
Mutanten kan skapa synvillor, exempelvis en ångvält som far fram mot några motståndare. Illusionen måste föreställa något som mutanten känner till. Om mutanten inte lyckas med illusionen ser fienden bara en varelse som står och koncentrerar sig. Man kan aldrig skadas av en illusion.

Nr 6. Intuition

Skada: Ingen
Räckvidd: Personlig
Ggr/dag: 3
Chans att lyckas: 40%
Mutanten har förmågan att instinktivt välja rätt i olika valsituationer, exempelvis om den rätta vägen till kontrollrummet eller i vilket kassaskåp pengarna ligger.

Nr 7. Koncentration

Skada: (Dubbel)

Räckvidd: Speciell

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan koncentrera sig så mycket att han antingen får dubbel chans att utföra färdigheter eller gör dubbel skada (i strid, dock ej med avståndsvapen). Koncentrationen varar bara för en handling.



Nr 8. Kontrollera djur

Skada: Ingen

Räckvidd: 25 m

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: MST mot MST på motståndstabellen

Om mutanten lyckas lyder ett djur honom fullständigt under 1T4 timmar. Djuret kommer dock inte att lyda order som uppenbart skulle medföra att det blev skadat. Människor och muterade intelligenta djur påverkas inte.

Nr 9. Kontrollera väderleken

Skada: Ingen

Räckvidd: 1000 m

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 35%

Vädret kan förändras inom vissa gränser. Exempelvis kan molnigt väder förvandlas till regn eller regn till storm, men aldrig fint väder till storm.

Nr 10. Kontrollera växter

Skada: Ingen

Räckvidd: 25 m

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40% eller MST mot MST på motståndstabellen

Mutanten kan kontrollera 1T4 växter. Han kan få exempelvis buskar att snärja in en motståndares ben etc. Om växten råkar vara intelligent så jämför man dess MST mot mutantens på motståndstabellen för att se ifall mutanten lyckas få kontrollen över växten. Kontrollen varar sedan i 4T10 minuter.

Nr 11. Kraftfält

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan skapa ett kraftfält kring sig själv som absorberar 10 skadepoäng per stridsrond. Om det tar emot mer än 10 SP under en och samma SR bränns det ut, och den resterande skadan får mutanten. Kraftfältet räcker i 1T20 stridsronder, eller tills det bränns ut.

Nr 12. Levitation

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan lyfta sig själv från marken och flyga under 1T4 minuter. Han kan dock inte bära med sig mer än sin MST+20 kg.

Nr 13. Mental sköld

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 25%

Mutationen ger ett totalt skydd mot mentala attacker som förbränning, dödsknäpp och så vidare (sådana som jämför personernas MST). Mutationen räcker tyvärr bara i 1T20 minuter.

Nr 14. Mentalt anfall

Skada: 3T6

Räckvidd: 25 m

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: MST mot MST på motståndstabellen

Mutanten använder en del av sin mentala energi för att skada en motståndare. Skadan tar form av brännsår på överkropp och huvud.

Nr 15. Mentalt återgäldande

Skada: Speciell

Räckvidd: 50 m

Ggr/dag: 2

Chans att lyckas: Aktiveras 30%, därefter MST mot MST på motståndstabellen. Mutanten kan aktivera en mental kraft som eventuellt stöter bort mentala attacker (alla MST mot MST på motståndstabellen). Om kraften aktiveras räcker den 1T4 minuter.

Nr 16. Psykometri

Skada: Ingen

Räckvidd: Beröring

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan känna på en varelse eller ett föremål och "se" inom sig vad som har hänt varelsen eller föremålet och dess ägare (under förutsättning att ägaren haft kroppskontakt med föremålet). Mycket starka känslor och katastrofer kan kännas upp till 250 år efteråt.

Nr 17. Regenerera

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten har förmågan att läka sina skador mycket snabbt. Mutanten läker 1 kroppspoäng på 5 stridsronder till dess hans kroppspoäng är fullt återställda. Mutationen räcker dock bara i en timme, när den aktiverats.

Nr 18. Skapa rädsla

Skada: Ingen

Räckvidd: 25 m

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: MST mot MST på motståndstabellen

Mutanten kan skapa en panisk rädsla hos 1T4 motståndare under 2T6 SR. De flyr omedelbart och om det inte finns någon flyktväg faller de ihop hjälplösa. Mutanten jämför sin MST mot den fiende som har störst MST på motståndstabellen.

Nr 19. Spådom

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan få ledtrådar om vad som ska hända honom inom de närmaste 1T6 minuterna. Kunskaperna gäller bara saker som skall ske mutanten personligen. Han känner inte exakt vad som skall ske men får starka känslöförmågor.

Nr 20. Telepati

Skada: Ingen

Räckvidd: 200 m

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten har förmågan att läsa tankarna hos människor och intelligenta djur. Dessutom kan mutanten förmedla sina egna tankar till andra.

Nr 21. Teleportation

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 40%

Mutanten kan förflytta sig från en plats till en annan på nolltid. Han kan passera genom alla slags föremål och material mellan de bägge platserna. Mutanten kan högst förflytta sig sin MST x 3 meter.

Nr 22. Viljekontroll

Skada: Ingen

Räckvidd: 25 m

Ggr/dag: 3

Chans att lyckas: MST mot MST på motståndstabellen

Mutanten kan kontrollera viljan hos en annan varelse under 2T6 SR. Mutanten måste kunna se och tala till offret. Det lyder inte order som uppenbart skulle skada det.

BESKRIVNING AV DE MENTALA DEFEKTERNA**Nr 1. Konflikt**

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 35%

Mutanten lamslås av en mental konflikt mellan sin medvetna vilja och det undermedvetnas. Den undermedvetna instinkten att överleva tar över och tvingar mutanten till själviska och fega handlingar i farans stund. Allt utom den egna överlevnaden blir oviktigt. Varje gång mutanten misslyckas med att använda en mutation är det risk att konflikten inträder. Den varar i 1T20 minuter.

Nr 2. Mental blockering

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Om defekten träder i kraft vägrar mutanten att tro på en sak eller ett faktum, exempelvis robotar. Mutanten ser då inte robotar, känner ingen skada från

robotar och så vidare. Om mutanten blir skadad av det han inte tror på förtränger han smärtan (men kroppen tar skadan på normalt vis). Det är SL som beslutar vad mutanten inte tror på. Det bör dock vara något ovanligt (alltså inte "människor" eller "varelser"). Rollpersonen tror sedan aldrig på det under hela spelet.

Nr 3. Mentalt sammanbrott

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 25%

När defekten träder i kraft upphör rollpersonens alla mutationer att fungera i 1T4 timmar (den exakta tiden hålls hemlig för spelaren). Risk att detta ska ske uppstår varje gång rollpersonen använt sig av en mutation.

Nr 4. Tillfällig stupiditet

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 25%

Mutantens intelligens sänks till 3 under 1T4 timmar (den exakta tiden hålls hemlig för spelaren, men SL meddelar spelaren när han återfår sin normala intelligens. Under tiden spelar han dum). Det finns risk för att defekten utlöses så fort man misslyckas med att använda en mutation.

Nr 5. Bakslag

Skada: Speciell

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 25%

Varje gång rollpersonen misslyckas med att använda en mutation finns det risk för att den här defekten träder i kraft. Om den gör det slår mutationen bakut och drabbar mutanten själv. Mutationer som normalt inte gör någon skada, fungerar helt enkelt inte.

Nr 6. Telepatisk överbelastning

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 25%

Om mutanten misslyckas med att använda en mutation finns det risk för att den här defekten träder

i kraft. Den medför att mutanten uppfattar alla tankar inom 10 kilometers omkrets. Han blir helt lamslagen av alla tankar som fyller hans medvetande och han kan inte göra något annat än vila. Överbelastningen går över efter 1T4 timmar.

Nr 7. Tillfällig minnesförlust

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 25%

Slå 1T100 varje gång mutanten blir skadad. Om resultatet blir 25 eller mindre drabbas han av tillfällig minnesförlust i 1T4 timmar. Han känner inte igen sina vänner under minnesförlusten och de måste slå på reaktionstabellen för att se hur han reagerar.

Nr 8. Vansinne

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 20%

Varje gång mutanten misslyckas med en mutation är det 20% chans att han blir vansinnig. Utbrottet varar i 1T10 SR och under den tiden är inte mutanten medveten om vad han gör, utan SL sköter rollpersonen. Han kan begå vilka handlingar som helst, exempelvis anfälla sina kamrater eller något annat dumt. Han gör dock inget som medvetet skadar sig själv.

Nr 9. Överkänslig för smärta

Skada: Inbillad

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten tar 1T6 extra skada under varje SR han/hon blir skadad, men skadan är inbillad och räknas separat från andra skador. När den verkliga och inbillade skadan tillsammans når 0 KP förlorar mutanten medvetandet. Man kan dock inte dö av inbillade skador.

Nr 10. Överkänslig mot metall

Skada: Ingen

Räckvidd: Personlig

Ggr/dag: Permanent

Chans att lyckas: 100%

Mutanten har alltid -10% på alla färdigheter om han bär på eller använder något gjort av metall.



TIDIGARE SYSSELSÄTTNING

7.

För att få fram rollpersonens tidigare sysselsättning slår du 1T100 på nedanstående tabell.

1T100	Sysselsättning	Vapen/sköld	Pengar
01-11	Tjuv	+15%/+5%	3T10×10 Kronor
12-23	Upptäcktsresande	+10%/+5%	4T6×10 Kronor
24-35	Skogsman	+15%/+10%	3T6×10 Kronor
36-50	Soldat	+30%/+15%	4T10×10 Kronor
51-75	Arbetare	+5%/+5%	5T6×10 Kronor
76-85	Forskare	-/-	3T10×10 Kronor
86-90	Officer	+30%/+20%	5T10×10 Kronor
91-95	Administratör	+5%/+5%	5T10×10 Kronor
96-99	Läkare	+5%/+5%	6T10×10 Kronor
00	Aristokrat	+20%/+20%	10T10×10 Kronor

Förklaringar

Vapen/Sköld: Din rollperson har tidigare erfarenheter på att slåss med två olika vapen. Lägg siffrorna i tabellen till vapnets grundchans. Spelaren får själv välja vilka vapen han vill ha tidigare erfarenhet på, men spelledaren kan förbjuda vissa. Det bör helst vara sådana vapen som vi kallar "ålderdomliga". Dessutom har rollpersonen tränat upp en viss färdighet i att använda sköld och får ovanstående tillägg till grundchansen. Spelaren får själv välja vilken typ av sköld han vill ha.

Pengar: Olika rollpersoner har olika mycket pengar vid början av spelet, beroende på deras tidigare sysselsättning. Pengarna används t.ex för att betala vapen och annan utrustning.

Särskilda färdigheter

Beroende på vilken tidigare sysselsättning rollpersonen har haft, får han vissa särskilda färdigheter utöver de allmänna. För en närmare beskrivning av dessa, se kapitel 8.

LÄKARE

Läkare kan mycket om läkande örter och första hjälpen. De kan göra begränsade kirurgiska ingrepp, till exempel lägga tillrätta brutna ben och annat.



Varje gång de använder första hjälpen läker de 1T6 skadepoäng. Man kan dock bara ge första hjälpen en gång till varje skadad.

Första hjälpen: INT x 7%



ARISTOKRAT

När den gamla civilisationen stod på topp fanns det ett ganska stort skikt människor med anseende och förmögenheter. Under förfallet gick tillgångarna i arv från generation till generation och det finns ännu kvar en spillra av före detta förmögna som försöker leva upp till sin forna status. Det kan dock vara svårt att klä sig snyggt och rent, äta gott och uppträda ståndsmässigt i ett förfallet samhälle där varje dag är en kamp för att överleva.

En aristokrat får +35% på värja, och +15% på ett valfritt vapen. De kan dessutom rida till 45%.

ADMINISTRATÖR

De som styr och ställer i vissa samhällen kallas byråkrater eller administratörer. De kan vara exempelvis folkvalda ledare eller ministrar. De har ofta stora tankar om att bygga ett nytt samhälle med organisa-

tion och ordning. Problemet är att få andra att tycka detsamma.

De får välja två valfria färdigheter med grundegenskap x 2% vardera.

UPPTÄCKSRESANDE

En upptäcksresande far omkring och undersöker världen, kartlägger nya områden och iaktar de olika formerna av liv. De har oftast finansiärer som bekostar färderna och som väntar sig olika utkomster från dessa.

Finna ätbara växter: INT x 4%

Finna Dolda Ting: INT x 3%



TJUV

Tjuvar livnär sig på långfristiga "lån" från oförsiktiga offer. De undviker i allmänhet våld utom i självförsvar. Under sina år som tjuvar lär de sig vissa färdigheter:

- Finna Dolda Ting: INT x 2%
- Smyga: SMI x 5%
- Finna/Desarmera fällor: INT x 2%
- Dyrka upp lås: INT x 2%
- Stjäla föremål: SMI x 2%



SKOGSMAN

Skogsmännen är enstöringar som skyr befolkade områden och inte bryr sig nämnvärt om gammal teknologi. De är inte speciellt förtjusta i robotar, men är ofta djurvänner. De lever på pälsjakt och handel med isolerade samhällen.

- Smyga: SMI x 6%
- Jaga och spåra: INT x 5%
- Finna ätbara växter: INT x 4%

ARBETARE

Många trista jobb ger dåligt betalt och de som sköter

sådana jobb kallas allmänt för arbetare. En del arbetare flyr sina forna liv och ger sig ut i den okända världen. De får välja två särskilda färdigheter som de behärskar till grundegenskapen x 4%.

FORSKARE

Forskarna ser sig kallade att bygga upp civilisationen till dess forna nivå. De arbetar ofta tillsammans med andra för att uppnå detta mål. Många älskar teknologi och de gör gärna undersökningar i förbjudna zoner för att ta reda på mer om det förflutna. De hungrar alltid efter mer kunskap.

- Första hjälpen: INT x 3%
- Finna ätbara växter: INT x 3%



OFFICER

En officer för befäl över en grupp soldater. De har valts av högre befäl och de har ofta bestämda åsikter om det mesta. Att de blivit äventyrare kan bero på att de fick sparken från armén, att de tröttnade på krig

eller att de lyder under högre befäls order.

Smyga: SMI x 5%

Rida: SMI x 5%



SOLDAT

Soldaten är ofta dödsföraktande eftersom han ser döden som något alldagligt. Han har tidigare tjänat som soldat i någon arme, innan antingen armen upplöstes, han deserterade eller fick avsked.

Stridskonst/Självförsvar: SMI x 4%

Smyga: SMI x 5%



8. FÄRDIGHETER

Många handlingar kräver inga särskilda kunskaper. Att gå, tala, äta och sova är exempel på sådana handlingar som man inte behöver slå tärning för att se om man klarar.

Alla färdigheter hör ihop med någon grundegen- skap, och hur stor skicklighet en rollperson har i en färdighet beror på hans värde i den berörda grund- egenskapen.

Exempel: Färdigheten "Klättra" hör ihop med grund- egenskapen SMIDIGHET. Därför har rollpersonen en högre färdighet med "klättra" ifall han har ett högt värde i SMI.

Alla färdigheter delas in i "allmänna" och "sär- skilda". De "allmänna" färdigheterna har alla rollper- soner en grundchans att lyckas med, medan det endast är vissa rollpersoner som har "särskilda" fär- digheter. Vad är då grundchansen? Det förklaras i nästa stycke.

GRUNDCHANS

Grundchansen är den procentchans rollpersonen har på en färdighet när spelet börjar. När det gäller de allmänna färdigheterna använder man sig av en en- kel tabell för att ta reda på sin rollpersons grund- chans:

Färdighet	Grundchans
Hoppa	SMI×4
Klättra	SMI×5
Lyssna	INT×2
Första Hjälp	INT×3
Gömma sig	SMI×5

Förklaring

Grundchansen är ett värde i procent. När en spelare vill använda sig av en färdighet måste han slå under

eller lika med sin grundchans. Till detta används alltid en T100.

Exempel: Luke har en SMI på 13. Således har han 52% chans på Hoppa, 65% chans på Klättra, och 65% chans på att Gömma sig.

ALLMÄNNA FÄRDIGHETER

Hoppa

Normalt slår man inga tärningar för att se ifall rollper- sonen lyckas hoppa kortare distanser (upp till dubb- la sin kroppslängd). Men ifall det är ett längre hopp eller om situationen är sådan att ett misslyckande skulle få viktiga följder, så krävs ett kast. Grundegen- skapen för Hoppa är SMI.

Klättra

Man slår en gång för var tredje meter som man klätt- rar. Om personen är extra försiktig och tar mycket god tid på sig räcker ett slag för var tionde meter. Observera att färdigheten inte upphäver naturla- garna, oavsett hur hög chans man har kan man ändå inte klättra uppför en helt slät vägg. Om personen faller tar han 1T6 i skada per påbörjade två meter. Grundegenskapen för Klättra är SMI.

Lyssna

Förmågan att höra lågmälda röster, uppfatta svaga ljud. Grundegenskapen för Lyssna är INT.

Första hjälpen

Att stoppa en blödning kan göras utan att slå något tärningsslag. Att sy ihop ett sår eller spjälka ett ben- brott däremot kräver ett lyckat kast, och det läker isåfall 2 KP hos den sårade. Det går dock bara att ge

Första Hjälp en gång till varje skadad person. Man kan alltså inte få tillbaka flera KP genom att ge första hjälpen flera gånger till samma person. Grundegenskapen för Första hjälpen är INT.

Gömma sig

Det går att gömma sig bland skuggor och växtlighet. Det betyder dock inte att man inte syns när någon tittar direkt mot gömstället. Om man lyckas med sitt kast syns man inte ifall fienden har sin uppmärksamhet riktad någon annanstans. Det krävs rejäla skuggor eller växtlighet för att man ska kunna gömma sig. För att hitta en gömd person måste man lyckas med "Finna Dolda Ting". Grundegenskapen för Gömma sig är SMI.

SÄRSKILDA FÄRDIGHETER

Beroende på vilken tidigare sysselsättning rollpersonen har kan han förutom de allmänna färdigheterna ha en högre grundchans i någon av de följande. Alla har dock 5% grundchans i nedanstående färdigheter.

Stjäl föremål

Konsten att stjäla föremål som någon annan bär på sig. Grundegenskapen för Stjäl föremål är SMI.

Finna/desarmera fällor

Förmågan att upptäcka och oskadliggöra mekaniska fällor. Lägg märke till att färdigheten inte fungerar på elektroniska fällor. Grundegenskapen för Finna/desarmera fällor är SMI.

Finna dolda ting

Används om man vill granska något lite närmare för att upptäcka sådant som man inte ser vid första ögonkastet; lönn dörrar, gömda personer etc. Grundegenskapen för Finna dolda ting är INT.

Finna ätliga växter

Ett lyckat kast hjälper givetvis inte om det inte finns några ätliga växter i området! Grundegenskapen för Finna ätliga växter är INT.

Jaga & spåra

Om spåren inte är över ett dygn gamla kan spelaren försöka spåra. Chansen att finna spåren minskar om de är äldre eller särskilt svåra att finna – det avgör spelledaren. Att jaga förutsätter att det finns ett byte i trakten. Om spelaren slår ett lyckat kast får han kontakt med bytet, och en normal strid tar vid (och

utföres enligt reglerna för strid). Det är givetvis upp till SL vilken sorts byte som uppenbarar sig – det kan ju tänkas att bytet också är på jakt...

Grundegenskapen för Jaga & spåra är INT.

Rida

Alla kan rida i lugn och maklig takt, men spelaren måste slå ett kast i kritiska situationer. Färdigheten täcker in alla sorters riddjur, inte bara hästar (eller muterade varianter). Grundegenskapen för Rida är SMI.

Smyga

Färdigheten låter rollpersonen ta sig fram utan att höras. Det går dock inte att smyga med rustning eller mängder av vapen på sig. Grundegenskapen för Smyga är SMI.

Simma

När en rollperson måste göra något mer i vattnet än att bara lugnt flyta omkring så krävs ett tärningsslag. När man skall simma längre sträckor krävs ett slag var 100:e meter. Om man misslyckas betyder det att man inte orkar längre. Man måste då flyta omkring och vila sig i fem minuter innan man kan fortsätta. Då slår man ett slag till för att se om man klarar av att hålla sig flytande medan man vilar. Misslyckas man även då så börjar man drunkna och tar 1T8 i skada var 5:e sekund (Detta är en s.k. "stridsrond" som förklaras senare i reglerna), tills man räddas eller dör. En total miss betyder att man har fått kramp och börjar drunkna genast. Att simma under vattnet kräver ett slag för var tionde meter. Grundegenskapen för är SMI.

Stridskonst/självförsvaret

Konsten att anfalla och försvara sig utan vapen. Om rollpersonen träffar sin motståndare gör han 1T6+3 i skada. Grundegenskapen för Stridskonst/självförsvaret är SMI.

Dyrka upp lås

Färdigheten låter rollpersonen öppna mekaniska lås, inte elektroniska som öppnas av ID-kort eller dylikt. Givetvis myste man ha något slags dyrk för att det ska fungera. Eventuellt kan SL låta spelarna ha en separat färdighet i att dyrka upp elektroniska lås. Grundegenskapen är INT.

Robotar har två egna färdigheter, "reparation" och "lydnad". Dessa har förklarats tidigare.

Exempel: Jerry har "Smyga" 50% och "Rida" 60% som särskilda färdigheter. Han har 7 i SMI och därför inget bonus eller avdrag. Han har grundchansen i de allmänna färdigheterna.

Vi tänker oss att Jerry skall smyga sig fram till ett fönster för att spionera på ett par robotar. SL slår 78 på en T100 och Jerry misslyckas med att smyga fram osedd, eftersom han måste slå lika med eller under färdighetens procentchans med 1T100. I det här fallet var det 50. Robotarna rusar ut efter Jerry som kastar sig upp på sin häst och försöker rida iväg i sporrsträck. Situationen är minst sagt kritisk och därför slår spelaren 1T100 för att se ifall Jerry lyckas behålla kontrollen över hästen. Han slår 15 och Jerry rider iväg utan problem.

HUR MAN FÖRBÄTTRAR SINA FÄRDIGHETER

De allmänna och särskilda färdigheterna samt alla vapen och teknologiska färdigheter kan förbättras på två sätt, genom erfarenhet och träning. Grundegenenskaperna däremot kan ej förändras.

Träning

Man kan förbättra sina procentchanser i de olika färdigheterna genom att träna. För att kunna träna måste man hitta en lärare, som skall ha minst 90% i den aktuella färdigheten. SL bestämmer vad tränaren vill ha för besväret men kom ihåg att man oftast får betala ganska bra för det. Det går bara att öka sin chans med 5% i taget genom träning. Rollpersonen måste sedan gå upp 5% genom erfarenhet (se nedan) innan han kan träna igen. Det tar dessutom tid att träna upp sin färdighet. Räkna med att det tar lika många dagar som den procentnivå man tänker träna upp sig till. Att träna upp sig från 55% till 60% tar alltså 60 dagar. Man kan bara träna sig i en färdighet i taget.

Erfarenhet

"Man lär sig så länge man lever" heter det och detta gäller i hög grad rollpersonerna. De börjar spelet med en grundchans i varje färdighet som sedan kan förbättras pga deras upplevelser. Teoretiskt kan man komma upp till 100% men det är svårt och kräver lång tid.

Varje gång en rollperson vill använda sig av en färdighet måste han säga till SL. Sedan försöker han slå under eller lika med sin procentchans i den färdigheten och om han lyckas antecknar SL det. Om man har lyckats använda någon färdighet finns det en viss chans att man lärt sig något av det och blir skickligare på färdigheten till nästa äventyr.

Efter äventyret slår SL 1T100 för varje färdighet som rollpersonen lyckats med. Slår han över rollpersonens nuvarande procentchans i färdigheten så förbättras värdet med 1T6. Slår han inte över den nuvarande procentchansen så händer ingenting.

På det här viset blir det svårare att förbättra en färdighet ju skickligare rollpersonen är. Han har dock alltid minst sin INT x 1 chans på 1T100 att gå upp 1T6%.

Man kan förbättra hur många färdigheter som helst efter ett äventyr. Lägg dock märke till att man aldrig kan förbättra sina chanser under ett äventyrs gång, endast mellan äventyren. Den eventuella nya procentchansen börjar gälla först i nästa äventyr.

Exempel: Under äventyret lyckades Jerry med färdigheten "Finna Dolda Ting". Han lyckades dessutom parera med sitt soptunnelock. När äventyret är slut förklarar spelaren att Jerry försöker förbättra sina värden i dessa färdigheter. Han slår först en T100 för "Finna Dolda Ting" som han för tillfället har 15% chans med. Han slår 33 som är över 15 och därför får han slå 1T6 för att se hur många procent hans färdighet går upp. Resultatet blir 3, och Jerrys nya värde i "Finna Dolda Ting" är 18% (15+3=18).

Därefter slår spelaren för Soptunnelocket. Jerrys chans att parera var 40%. Spelaren slår 29, som inte räcker till. Han hade behövt slå 41 eller mer för att lyckas.

SL slår alla slag som skall vara hemliga för spelarna, exempelvis för att se om någon lyckas med "stjäla föremål", "smyga" eller "finna dolda ting". Spelarna bör ju inte veta att de misslyckades med smyga förrän de står framför robotarna de försökte smyga sig på. Däremot kan spelarna få slå alla slag som inte är hemliga. Om man misslyckas med att "Rida" märker man det ju ganska snabbt!

Fyll i din rollpersons färdigheter i det avsedda utrymmet på rollformuläret.



9. STRID

Världen i "Mutant" är farofylld och på många ställen finns ingen ordningsmakt. På en del andra ställen kanske ordningsmakten är banditerna! Rollpersonerna kommer med största sannolikhet råka ut för farofyllda situationer som leder till strid och då skall särskilda regler användas.

KROPPSPOÄNG

Dina Kroppspoäng (förkortas KP) visar hur mycket skada din rollperson tål. Om ett vapen tillfogar dig 8 Skadepoäng drar du av detta från dina KP. När rollpersonen når 0 blir han medvetslös, och får inte utföra några handlingar. Då börjar personen förblöda och förlorar en poäng för varje stridsrond som går (det gäller dock inte robotar, som slutar fungera när de når 0). När personen når -5 poäng dör den. Om någon förbinder den sårade innan han når -5 poäng hamnar han på 0 och kommer så småningom till medvetande (men väldigt svag). Vid ett dygns oavbruten vila får du tillbaka en KP. Rollpersonen kan dock aldrig få tillbaka mer än sin ursprungliga KP.

För robotar gäller lite annorlunda regler. De slutar fungera när de når 0 KP och blir stillastående. De måste sedan repareras, och det kan exempelvis andra robotar göra. De kan reparera sig själva om de har mer än 1 KP kvar. Det tar en dag att reparera 1 KP. Man måste dessutom lyckas med sin chans i färdigheten "Reparation" varje dag för att lyckas.

VAPEN

Det finns en mängd olika vapen och alla har en grundchans som uttrycks i procent. Att använda vapen fungerar precis som att använda andra färdigheter; rollpersonen har en viss chans att klara av det han vill göra. Det gäller sedan att slå lika med eller under den siffran med T100 för att lyckas.

En del vapen kan man parera slag med. Det gäller främst de ålderdomliga vapnen (förklaras senare). Generellt kan man säga att det är SL som bestämmer vilka vapen man kan parera med. Det är omöjligt att parera med en revolver men ganska enkelt med ett baseballträ. Till att börja med är grundchansen för att lyckas parera densamma som för att anfalla med ett vapen. Därefter kan färdigheterna ändra sig; man kan vara olika skicklig på att anfalla och parera med ett och samma vapen.

Vapen gör skada på målet. Om en rollperson lyckas med en parad så undgår han skada, men vapnet han parerade med tar emot skadepoäng istället. Varje vapen som man kan parera med har ett så kallat brytvärde. Brytvärden fungerar som ett slags kroppspoäng för vapnen (Se längre fram i reglerna).

Man kan aldrig parera avståndsvapen (som exempelvis kulor eller pilar).

RUSTNINGAR

Rustningar används som skydd i strid. De absorberar (suger upp) ett visst antal skadepoäng så att inte kroppen tar hela skadan. Om en träff gör 8 Skadepoäng och en rollperson har en tung blandrustning som absorberar 4 poäng går alltså bara 4 skadepoäng in på kroppen. Dessa poäng räknas av från personens kvarvarande KP. Läderrustningar är de vanligast förekommande, men det finns också andra rustningar.

SPECIELLA STRIDSSITUATIONER

Eftersom man inte kan försvara sig lika bra bakåt har en varelse som anfaller en annan bakifrån +20% på chansen att träffa.

När någon slåss i halvmörker har han -40% på chansen att träffa och parera. Är det kolmörkt har han -75%.

Om rollpersonen ligger ned, exempelvis efter att ha fallit, så kan han inte anfalla utan endast parera (och då med halv chans). Dessutom är det lättare att anfalla ett liggande mål – chansen att träffa ökar med +25, dock inte för projektilvapen.

En person som står på knä kan anfalla, men chansen att träffa är halverad.

När motståndaren är svår att träffa, exempelvis

genom att han/hon springer fort, eller är skymd så halveras träffchansen.

TOTAL MISS

När en varelse slår 96–00 är det en så kallad total miss. Det kan till exempel innebära att han tappar vapnet. Även om varelsen ifråga har 100% chans att träffa är 96–00 alltid en miss. Slå då en T100 på nedanstående tabell:

1T100	Resultat	Förklaring
01-09	Förlorar balansen	10% på anf./par. nästa SR
10-19	Faller	Slåss på knä 1T4 SR
20-29	Faller mot kamrat	Bägge har -20% på anf./par. under 1T4 SR
30-39	Faller mot fienden	Fienden får +20 på nästa anf
40-49	Tappar vapnet	Kan ej anfalla nästa SR
50-54	Tappar sin sköld	Kan ej använda den nästa SR
55-59	Tappar vapen och sköld	Kan ej använda dem nästa SR
60-64	Trasslar in sitt vapen	Kan ej använda det under 1T6 SR
65-69	Trasslar in sin sköld	Kan ej använda den under 1T6 SR
70-74	Fienden griper vapnet	Slå STY mot STY på motståndstabellen
75-79	Fienden griper skölden	Slå STY mot STY på motståndstabellen
80-84	Vapnet förstört	Kan ej använda vapnet
85-89	Skölden förstörd	Kan ej använda skölden
90-92	Vapnet och skölden förstörda	Kan ej använda vapnet eller skölden
93-94	Träffar sig själv	Normal Skada
95-99	Träffar en kamrat	Normal Skada
97	Träffar sig själv	Dubbel Skada
98	Träffar en kamrat	Dubbel Skada
99	Slå 2 ggr till på denna tabell(bortse från 97-00)	
00	Slå 3 ggr till på denna tabell(bortse från 97-00)	

MOTSTÅNDSTABELLEN

I en del situationer (i och utanför strid) stöter rollpersonerna på motstånd. Ju större motståndet är, desto mindre chans har rollpersonen att lyckas. I "Mutant" använder vi oss av en MOTSTÅNDSTABELL för att ta reda på hur vissa situationer går. Varje motstånd hör ihop med en grundegenskap. Om din rollperson exempelvis skall bryta arm med en motståndare sätter du in rollpersonens värde på den grundegenskap det gäller, i det här fallet STY, under "Aktiv" och motståndarens värde (givetvis i samma grundegenskap – STY) under "Motstånd". SL läser sedan av det siffervärde som står där de två kolumnerna möts.

Rollpersonen skall sedan slå lika med eller under talet som står där, med T100, för att lyckas (i det här fallet vinna armbrytningen).

SL kan använda sig av Motståndstabellen i en mängd olika situationer. När en rollperson försöker lyfta något jämför han sin STY mot föremålets STO på motståndstabellen (SL får i sådana fall bedöma föremålets STO). Om en person försöker bryta upp ett kassaskåp ger SL ett STY-värde för skåpet och jämför detta med rollpersonens STY på motståndstabellen. På samma sätt kan man sätta ett värde för STY på gift, som sedan ställs emot personens FYS.

SL måste själv gradera situationens svårighet.

Typsituation	Berörd grundegenskap och motstånd
Klura ut ett tanke problem	INT mot problemets svårighetsgrad
Undvika fallande klippblock	SMI mot klippblockens antal
Lyfta något extra tungt	STY mot föremålets vikt (BEP)*
Motstå gift som trängt in i kroppen	FYS mot giftets styrka
Knuffa upp en dörr	STO mot dörrens svårighetsgrad
* Vikt: För att få det värde som ska sättas in på motståndstabellen, delar man föremålets BEP med 3.	
Det betyder t.ex. att en person med STY 10 kommer att ha 50% chans att lyfta 30 BEP.	

Motståndstabell		Slå under eller lika med det angivna värdet med en T100 för att lyckas.																								
AKTIV		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
MOTSTÅND	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	23	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	25	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Svårighetsgrad	Värde på "motstånd"
Väldigt lätt	1
Lätt	5
Medelsvårt	10
Svårt	15
Väldigt svårt	20
Extremt svårt	25

Exempel: Luke skall använda mutationen Viljekontroll mot en fiende. Luke har MST 16 och fienden har MST 13. SL ser efter i motståndstabellen. Luke's värde (aktivt) skär fiendens (motstånd) på 65. Luke måste slå 65 eller mindre med T100 för att mutationen skall fungera på den här fienden.

Den falskhjärtade Henryk ska förgifta en framstående affärsman. Han har lyckats lägga gift i offrets proteinkaka och står nu dold bakom ett draperi för att se om giftet verkar. SL bedömer att det har en STY på 20, och offrets FYS är 10. Motståndstabellen ger "100" vilket betyder att giftet verkar automatiskt och offret tar full skada.

STRIDENS FÖRLOPP

Det är särskilt viktigt att upprätthålla ordningen när rollpersonerna kommer i en stridssituation. Risken är stor att alla börjar prata i munnen på varandra när spänningen stiger och det är därför viktigt att ha en strikt ordning så att allt sker i rätt ordning. Kom ihåg att ingenting sker samtidigt utan en sak i taget händer.

Initiativ

Slå först för vem som har initiativet, spelargruppen eller motståndarsidan.

Spelarna får slå 1T6. SL slår 1T6 för motståndarsidan. Gruppen som slår högst får börja utföra handlingar (som anfall etc.)

Val av handling

Den sida som flyttar först väljer en handling för varje varelse. Därefter börjar de utföra handlingarna. Den med högst SMI utför sin handling först, följd av den med näst högst SMI osv. tills alla har utfört sina handlingar.

Först skjuter de med avståndsvapen (förklaras senare) och de mutanter som kan får använda sig av mutationer som fungerar på avstånd.

Sedan får de som har närstridsvapen anfalla.

Anteckna därefter skador och andra förändringar på rollformuläret.

Tid under en strid

Under en stridsrond (förkortas SR) kan du göra en av följande saker:

Förflytta dig

Avfira ett avståndsvapen

Kasta en handgranat

Slåss med närstridsvapen

Byta/plocka upp ett vapen

Tala eller skrika till någon

Använda en icke permanent mutation

Resa dig från en liggande position

Exempel: Jerry sitter på en bar och råkar i gräl med en främling. Främlingen tar upp en kofot från en närliggande

bänk och anfaller Jerry. Främlingen vinner initiativkastet och har 45% chans med kofot. Han slår 32 och träffar. Skadan blir 6 poäng, men han har dessutom en STY-bonus på 2 och totalt gör han alltså 8 i skada på Jerry. Men Jerry försöker parera med sin sköld. Han har 40% chans att lyckas, slår 37 och eftersom han har en normal träsköld som absorberar 8 skadepoäng tar Jerry ingen skada själv. Nu anfaller främlingen än en gång. Han slår 78 och missar. Jerry fattar ett blyrör och hugger till. Han slår 02 – en träff. Blyröret gör 1T6+2 i skada (det blir 6+2=8) plus Jerrys STY-bonus på 1. Det blir sammanlagt 9 poäng i skada (främlingens rustning absorberar dock en del). Det är tydligen tillräckligt mycket för att främlingen ska dra sig ur striden. Han vänder sig om och rusar ut ur baren. Jerry får måtta ett hugg i ryggen på motståndaren, men han väljer att sätta sig vid sitt bord.

OLIKA VAPEN OCH RUSTNINGAR

De flesta vapen är av enhandstyp, som gör det möjligt att förutom vapnet använda sig av en sköld. En del vapen är dock avsedda att hanteras med bägge händerna.

Brytvärde

När någon parerar med ett vapen finns det en risk att det går sönder. Varje gång rollpersonen parerar ett anfall som ger en skada som är lika med dess brytvärde eller högre, reduceras dess brytvärde med 2, till dess brytvärdet är 0 – då går det sönder.

Exempel: Om ett vapen som har brytvärde 10 parerar ett hugg som gör 10 eller mer i skada, reduceras dess brytvärde med 2 poäng. Nästa gång är alltså brytvärdet 8, och så vidare.

Om ett vapen går sönder när det används för att parera så fortsätter den skada som eventuellt "blivit över" när vapnet gick av och träffar personen som håller vapnet.

Undantag från brytvärden:

1. Spjut och stavar kan inte skada andra vapen.
2. Sköldar har inga brytvärden och skadas aldrig av att man parerar med dem.
3. Naturliga vapen (som huggtänder och stenar) och projektilvapen (som revolverar) kan man inte använda för att parera med. Därför har de inga brytvärden.

Om rollpersonen använder:

- ett enhandsvapen
- ett tvåhandsvapen
- två enhandsvapen
- ett enhandsvapen och en sköld

Hinner han under 1 SR utföra:

- ett anfall ELLER en parad
- ett anfall ELLER en parad
- två anfall ELLER två parader ELLER ett anfall och en parad
- ett anfall med vapnet och en parad med skölden

Handvapentabell

Namn	Fattning	Grundchans	Brytvärde	BEP	Skada	Kostnad
Dolk	1H	30%	8	1	1T6+1	10 Kronor
Kniv	1H	25%	7	2	1T6	10 Kronor
Knytnäve	1H	30%	—	—	1T3	—
Morgonstjärna	1H	10%	10	2	1T8+2	50 Kronor
Piska	1H	10%	5	1	1T6+1	10 Kronor
Spark	—	25%	—	—	1T6	—
Spjut, kort	1H	10%	6	1	1T8	30 Kronor
Spjut, långt	2H	25%	7	2	2T6-1	50 Kronor
Stridsklubba	1H	15%	8	2	1T8+1	30 Kronor
Stridsklubba	2H	10%	14	4	2T8+2	150 Kronor
Svärd, kort	1H	20%	12	2	1T8+1	50 Kronor
Svärd, långt	1H	10%	11	3	2T8	100 Kronor
Svärd, 2-hands	2H	5%	14	4	3T6+1	250 Kronor
Treudd	1H	10%	11	2	2T6+1	100 Kronor
Värja	1H	20%	10	1	1T6+2	70 Kronor
Yxa	1H	20%	9	2	2T8+1	110 Kronor
Yxa	2H	15%	11	3	3T6	150 Kronor

(Improviserade handvapen)

Namn	Fattning	Grundchans	Brytvärde	BEP	Skada	Kostnad
Blyrör	1H	15%	12	2	1T6+2	30 Kronor
Baseballträ						
med spikar	1H	15%	10	2	2T6-2	50 Kronor
Hacka	2H	15%	9	3	2T6+2	60 Kronor
Högaffel	2H	20%	10	3	1T8+1	30 Kronor
Kedja	1H	20%	12	1	1T6+2	—
Kofot	1H	30%	14	2	1T6+2	20 Kronor
Patronbälte	1H	15%	10	1	1T6	endast fynd
Slägga	2H	15%	9	4	2T6-1	60 Kronor
Spade	2H	10%	9	3	1T8	20 Kronor

Kast- och avståndsvapen

Namn	Fattning	Grundchans	Skada	Räckvidd	Kostnad
Armborst*	2H	20%	2T6+2	50 m	300 Kronor
Kastdolk	1H	20%	1T6	STY×0.5 m	10 Kronor
Kastspjut	1H	15%	1T10	STY×1 m	50 Kronor
Långbåge**	2H	05%	2T8	STY×3 m	250 Kronor
Pilbåge**	2H	10%	1T8+2	STY×2 m	100 Kronor
Slunga***	1H	15%	1T8	STY×1 m	30 Kronor
Sten	1H	25%	1T4	STY×2 m	—

* = 10 armborstpilar kostar ca 10 Kronor

** = 20 pilar kostar ca 10 Kronor

*** = 15 slungstenar kostar ca 5 Kronor

Förklaringar

Fattning: Om vapnet är enhandat (1H) eller tvåhandat (2H). Man kan inte använda sköld om man använder ett tvåhandsvapen.

Grundchans: Rollpersonens chans att träffa utan tidigare erfarenhet av vapnet. SMI-bonus (eller avdrag) förändrar grundchansen.

Brytvärde: Hur många poäng ett vapen tål innan det går sönder.

BEP: Hur många belastningspoäng vapnet väger.

Skada: Det antal skadepoäng ett vapen gör om det träffar.

Räckvidd: Hur långt ett projektil- respektive kastvapen når som längst. Räckvidden för kastvapen beror på kastarens STY, det framgår av kastvapentabellen. Man kan även skjuta upp till dubbla respektive fyra gånger räckvidden dock med -25% respektive -50% på träffchansen.

Kostnad: Hur mycket vapnet kostar i en affär, förutsatt att det går att få tag i varan. Det är SL som avgör vad som finns i handelsboden.

Rustningar			
Namn	Absorberar	BEP	Kostnad
Läder	2 SP	2	50 Kronor
Härdat Läder	3 SP	3	120 Kronor
Blandrustningar			
Lätt	2 SP	4	—
Medel	3 SP	5	—
Tung	4 SP	6	—

Rustningar

Det finns flera sorters rustningar som skyddar kroppen från slag och skador. Rustningen absorberar ("suger upp") ett visst antal skadepoäng från eventuella slag rollpersonen får. Om en person blir träffad av ett vapen som gör en skada på 10 poäng, drar man först av det antal poäng som rustningen absorberar, exempelvis 2. Rollpersonen får då bara 8 poängs skada.

Läder: Ett läderskydd består av tjockt läder i flera lager ovanpå varandra. Det är oftast sytt som vanliga kläder, fast tjockare. Det är ett billigt och vanligt

skydd.

Härdat läder: Detta är ett kemiskt behandlat läderskydd.

Blandrustningar: Blandrustningar är väldigt vanliga. De är gjorda av alla möjliga föremål som rollpersonen stött på och satt på sig. Det kan vara utplattade konservburkar, gummislangar eller bildäck. Stora svårigheter uppstår när man skall ta av sig rustningen som ofta trasslar ihop sig i en enda röra.

Rustningarna kostar ingenting eftersom de är gjorda av skräp. Däremot väger de en hel del.

Sköldar				
Namn	Grundchans	BEP	Absorberar	Kostnad
Soptunnelock	20%	1	4 SP	Fynd
Liten Träsköld	20%	1	8 SP	20 Kronor
Trafikskylt	30%	2	4 SP	Fynd
Normal Träsköld	25%	2	12 SP	50 Kronor
Stor Träsköld	30%	3	16 SP	10 Kronor

Sköldar

Sköldar absorberar skada på samma sätt som rustningarna, men med den skillnaden att man måste lyckas parera med skölden för att den skall göra

någon nytta. Den som använder ett tvåhandsvapen kan inte samtidigt använda sköld. Sköldar har inget brytvärde, eftersom de inte tar någon skada.

Flintläsvapen

Typ	Kaliber	Fattning	Grundchans	Skada	Räckvidd	BEP	Skott	Kostnad
Musköt	10mm	2H	15%	2T6	10 m	3	1	350 Kronor
Musköt	15mm	2H	15%	3T6	10 m	3	1	450 Kronor
Pistol	10mm	1H	10%	1T8	5 m	2	2	120 Kronor
Pistol	15mm	1H	10%	2T6	5 m	2	2	180 Kronor
Pistol	20mm	2H	10%	3T6	5 m	2	2	210 Kronor

Revolvrar och autopistoler

Typ	Kaliber	Fattning	Grundchans	Skada	Räckvidd	BEP	Skott	Eldhastighet
Revolver	.22	1H	25%	1T8+3	10 m	2	8	1/SR
Revolver	.32	1H	20%	2T6+2	12 m	2	8	1/SR
Revolver	.38	1H	20%	3T6+1	13 m	2	6	1/SR
Revolver	.45	1H	15%	4T6	15 m	2	6	1/SR
Autopistoler	.22	1H	25%	1T8+3	10 m	2	12	2/SR
Autopistoler	.32	1H	20%	2T6+2	12 m	2	10	2/SR
Autopistoler	.38	1H	20%	3T6+1	13 m	2	10	2/SR
Autopistoler	.45	1H	15%	4T6	15 m	2	10	2/SR

Gevär

Typ	Kaliber	Fattning	Grundchans	Skada	Räckvidd	BEP	Skott	Eldhastighet
Gevär	5.56mm	2H	20%	2T6	100 m	3	10	1/SR
Gevär	6.50mm	2H	20%	3T6	100 m	3	10	1/SR
Gevär	7.62mm	2H	25%	4T6	100 m	3	10	1/SR
Gevär	9.00mm	2H	20%	5T6	100 m	3	10	1/SR
Hagelgevär	.78	2H	30%	5T4	20 m	3	2	1-2/SR
Autogevär	4.85mm	2H	15%	2T6	100 m	3	24	3/SR
Autogevär	5.56mm	2H	20%	3T6	100 m	3	18	3/SR
Autogevär	7.62mm	2H	15%	4T6	100 m	3	12	3/SR

Gyrojetvapen

Typ	Kaliber	Fattning	Grundchans	Skada	Räckvidd	BEP	Skott	Eldhastighet
Gyrojet	.38	1H	15%	5T6	8 m	3	5	1/SR
Gyrojet	.45	1H	10%	6T6	8 m	3	5	1/SR

Energivapen

Typ	Fattning	Grundchans	Skada	Räckvidd	BEP	Skott	Eldhastighet
Laserpistol	1H	20%	4T6	25 m	2	12	1/SR
Lasergevär	2H	25%	5T6	150 m	3	8	1/SR
Maserpistol	1H	15%	3T6+6	25 m	2	8	1/SR
Masergevär	2H	20%	4T6+6	100 m	3	5	1/SR
Infrapistol	1H	10%	5T6	25 m	2	6	1/SR
Infragevär	2H	15%	6T6	100 m	3	4	1/SR
Gausspistol	1H	15%	2T6	25 m	2	15	3/SR
Gaussgevär	2H	20%	3T6	100 m	3	30	3/SR
Ultraljudspistol	1H	10%	2T6+6	10 m	2	12	1/SR
Ultraljudsgevär	2H	15%	3T6+6	35 m	3	8	1/SR
Bedövningspistol	1H	20%	spec	8 m	2	5	1/SR
Gaspistol	1H	20%	spec	5 m	2	5	1/SR
Nålpistol	1H	30%	spec	8 m	2	30	1/SR

Förklaringar

Kaliber: Värdet anger hur stor diameter vapnets kulor har, i millimeter eller tum.

Fattning: Anger ifall vapnet är enhandat (1H) eller tvåhandat (2H). Om man använder två händer för att avfira ett enhandsvapen får man +5% på träffchansen. Om man slåss med ett tvåhandsvapen kan man inte använda sköld.

Grundchans: Rollpersonens chans att träffa sitt mål utan tidigare erfarenhet av vapnet. Grundchansen kan förbättras som andra färdigheter, se kapitel 8.

Skada: Den skada som ett vapen gör om det träffar sitt mål uttryckt i antal skadepoäng.

Räckvidd: Det avstånd i meter som ett vapen kan användas utan att träffchansen försämras. Man kan även skjuta upp till dubbla respektive fyra gånger räckvidden dock med -25% respektive -50% på träffchansen.

BEP: Vapnets vikt och omfång enligt "Bärförmåga".

Skott: Antalet skott eller laddningar som ett magasin rymmer innan det måste fyllas på (eller bytas ut).

Eldhastighet: Antalet skott eller laddningar ett vapen kan avfira under en stridsrond.

Kostnad: Det ungefärliga priset. En del vapen går normalt inte att uppbringa för pengar, och SL måste tänka på att priserna är olika i olika områden (och beror på säljarens ärlighet).

Flintlåsvapen (Mynningsladdare)

Mynningsladdarna tillverkas av olika hantverkare, främst i de större samhällena. De armeer som finns är oftast utrustade med mynningsladdare.

Namnet kommer av att man laddar med krut och kula i mynningen. Det tar 3 SR att ladda.

Tyvärr är flintlåsvapnen väldigt opålitliga. De fungerar inte i fuktig väderlek. Vid en total miss kan SL låta vapnet explodera och göra 3T6+6 i skada på användaren.

Flintlåsvapen är de enda skjutvapen det går att köpa ammunition till. Kostnaden för 10 kulor med krut är 20 kronor.

Revolvrar och autopistoler

Revolvrar tillverkas inte och kan därför bara hittas som fynd i övergivna ruiner, förbjudna zoner eller dylikt. Det finns ändå ganska gott om dem. Revolvrar laddas med patroner i en cylinder, medan en autopistol laddas med ett magasin i kolven.

Gevär

Gruppen innefattar våra tiders jaktgevär, hagelgevär och militära prickskyttevapen. Alla vanliga gevär kan bara avfyras en gång per stridsrond, medan andra kan skjuta flera skott per SR. Hagelgevär är dock ett undantag. De är tvåpipiga och man kan avfira bägge piporna under en SR. Avfyras bägge piporna på en gång gör vapnet 10T4 i skada istället för 5T4.

Autogevär kan avfira ett till tre skott per SR, valet är upp till spelaren. Gevär kan bara hittas som fynd.

Gyrojetvapen

Gyrojetvapen avfyrar en liten raket som exploderar när den når målet. De gör stor skada men har kort räckvidd. Dessutom är de väldigt sällsynta, speciellt ammunitionen.

Energivapen

Det finns en mängd olika energivapen och de flesta skickar ut något slags energistråle. Gemensamt för alla är att de är mycket sällsynta och inte går att köpa. SL måste tänka på att de är mycket kraftfulla vapen. För att använda energivapen krävs ett energipaket. För ytterligare information om energipaket och deras användning se stycket "Teknologi". Samtliga energivapen använder ett energipaket typ A.

Laserpistoler och -gevär: De avfyrar en stråle av koncentrerat ljus som förr eller senare skär igenom alla material (beroende på tjocklek och styrka). Strålen är mycket tunn och klart röd.

Maserpistoler och -gevär: Vapnen avfyrar en stråle av koncentrerad värme som förbränner det den träffar. Maserstrålen kan inte skära igenom metall eller sten. Strålen är ca 1 cm i diameter och intensivt vit.

Infrapistol och -gevär: Infravapen avfyrar en stråle av infrarött ljus. Strålen är osynlig och slår igenom alla kända material.

Gausspistol och -gevär: Gaussvapen avfyrar en kula på magnetisk väg. Kalibern är endast 1 mm, men eftersom utgångshastigheten är väldigt hög så gör vapnet mer skada än ett vanligt vapen med samma kaliber. Gaussvapnet är dessutom helt ljudlöst.

Ultraljudspistol och -gevär: Ultraljudsstrålen är helt osynlig och smular sönder det den träffar med intensiva vibrationer.

Bedövningspistol: Bedövningspistolen avfyrar en elektrisk urladdning som har STY 12. Detta värde ställs emot offrets FYS på motståndstabellen, och om

kastet lyckas blir målet bedövat i 1T10 minuter. Bedövade varelser faller omkull. Urladdningen ser ut som en blå blixtn som skjuts ur mynningen.

Gaspistol: Gaspistolen slungar iväg en ampull fylld med gas mot målet. Gasen har STY 15, och detta värde ställs emot offrets FYS på motståndstabellen. Om ampullen innehåller sömngas somnar offret i 1T100 minuter. Det finns även ampuller med dödlig gas.

Nålpistol: Pistolen avfyrar en liten vass projektil (en nål) täckt med gift med STY 17. Om nålen träffar

målet slår man 1T6+3 för skadan av träffen. Ifall målet har tillräckligt med rustning för att absorbera skadan händer ingenting. Annars anses nålen ha trängt igenom rustningen och då jämförs giftets STY mot offrets FYS på motståndstabellen. Personen tar dock ingen skada av själva nålsticket – den skadan är bara till för att se ifall nålen tränger igenom rustningen.

Giftet är antingen dödligt (personen tar skada) eller sövande.

Energirustningar				
Typ	Absorberar	BEP	Räckvidd	Energipaket
Civil flygrustning	4	2	10 mil	2 typ A
Militär flygrustning	4	2	25 mil	1 typ B
Lätt rekrustning	4	2	50 mil	2 typ B
Tung rekrustning	5	3	70 mil	3 typ B
Lätt skyddsrustning	6	3	—	2 typ A
Normal skyddsrustning	8	4	—	2 typ A
Tung skyddsrustning	10	5	—	2 typ A
Lätt stridsrustning	8	4	—	1 typ B
Tung stridsrustning	10	5	—	1 typ B

Förklaringar

Absorberar: Det antal skadepoäng som rustningen absorberar från varje träff.

BEP: Rustningens vikt och omfång i belastningspoäng.

Räckvidd: Det antal mil man kan flyga med rustningen med ett fullt energipaket.

Energipaket: Det antal och typ av energipaket rustningen kräver för att fungera. Utan energipaket är rustningen oanvändbar.

Energirustningar började tillverkas kring år 2028, under det tredje världskrigets sista år. De är mycket, mycket ovanliga och SL bör vara sparsam med att låta spelarna göra sådana fynd.

Energirustningar

Energirustningar är gjorda av en extremt hård plast och styrs direkt av bärarens nervsignaler. Bäraren behöver bara tänka på en kroppsrörelse eller någon annan handling så utför rustningen den blixtnabbt. Rustningen skyddar hela kroppen. Dessutom är hjälmen försedd med ett Bildvisir som låter bäraren se obehindrat i mörker.



Flygrustningar: Plastrustningen är försedd med en jetmotor på ryggen. Den finns i både militär och civil version. Den användes för att snabbt flyga en person mellan olika platser. Högsta flyghöjden är 75 m, högsta hastigheten är 150 km/tim.

Rekognosceringsrustningar: "Rekrustningar" är en vidareutveckling av den militära flygrustningen. De ger ett bättre skydd, och har en nålpistol inbyggd i höger arm. Grundchansen att träffa med nålpistolen är 35%. En "rekrustning" har en högsta flyghöjd av 300 m över marken, och den går upp i 400 km/tim.

Skyddsrustningar: Skyddsrustningarnas enda funktion är att skydda en människa mot skada. De skyddar mot strålning upp till 15 SP/timme. Se strålning.

Stridsrustningar: I slutet av kriget försökte de

krigförande utveckla nya, mer effektiva vapen. Stridsrustningarna kom till som ett försök att förvandla enskilda soldater till stridsmaskiner. De har en laserpistol inbyggd i höger arm. Grundchansen att träffa är 35%.

Allmänt om alla energirustningar

En energirustning tömmer sitt energipaket på 72 timmar. Den tömmer dessutom sitt energipaket genom att flyga hela sin räckvidd.

Rustningarna har ett syrgasförråd som räcker i 72 timmar. Rustningen förnyar automatiskt förrådet så länge det finns ett laddat energipaket anslutet, men denna process tar 6 timmar under vilka rustningen inte kan användas.

Handgranater

Typ	Radie
Rökgranat	12+1T6 m
Tårgasgranat	7+1T6 m
Splittergranat	spec
Spränggranat	spec
Energigranat	spec

Förklaringar

Radie: Denna räknas från granatens nedslagspunkt. Alla som befinner inom granatens radie när den exploderar tar skada.

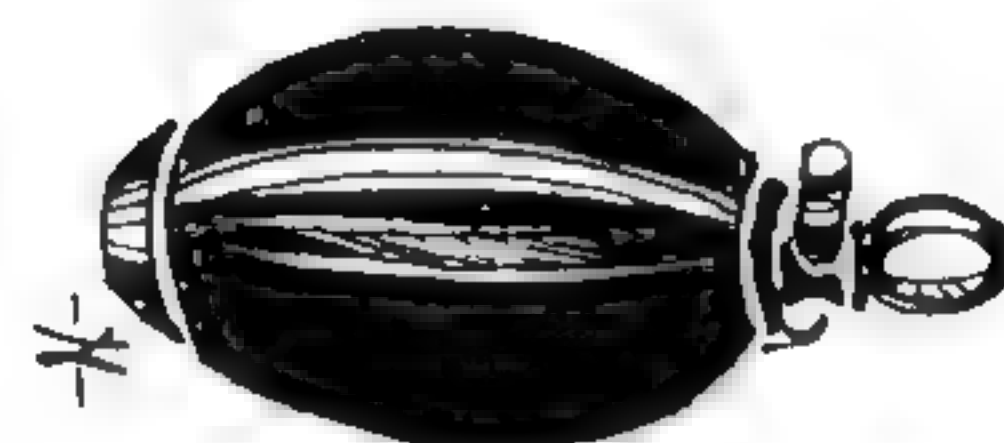
Handgranater

En handgranat är ett litet äggliknande föremål. 4 granater motsvarar en BEP. Själva granaten är svart.

När man vill bruka en granat, lossar man säkeringen, kramar den hårt och kastar iväg den. Efter 4 sekunder exploderar den och skadar alla inom ett visst avstånd. En rollperson har 25% grundchans att träffa det han siktar på. För varje påföljande granat ökar chansen med 5%. Chansen att träffa kan dock aldrig överstiga SMI x 5%.

En rollperson kan kasta iväg en granat sin STY x 4 meter.

Rökgranat: Rökgranaten gör ingen skada när den exploderar. Den sprider ett tätt moln av svart rök i en 12+1T6 meters radie. Det går inte att se igenom molnet med normal syn, däremot påverkas inte infra-syn av röken. Röken varar i 2T6 SR. Röken har STY 5 på motståndstabellen. Jämför med offrets FYS på



motståndstabellen. Ifall röken påverkar offret faller han ihop medvetslös av rökförgiftning. Efter 3T10 SR i frisk luft tillfrisknar han.

Tårgasgranat: Gasmolnet sprider sig till 7+1T6 meters radie. Gasen är ett gift med STY 12. Jämför med offrets FYS på motståndstabellen. Gasen ger rinnande ögon och sveda och gör offren hjälplösa, under 3T10 S.

Splittergranat: Splittergranater exploderar och sprider metallsplitter kring nedslagsplatsen. Alla inom 5 meter från nedslagsplatsen tar 5T6 skadepoäng. Alla mellan 5–10 meter från nedslagsplatsen tar 3T6 skadepoäng. Granatsplitter kan inte pareras.

Spränggranat: Granaten skadar sitt mål genom tryckverkan. Alla inom 5 meter från nedslagsplatsen tar 6T6 i skada. Alla inom 5–10 meter från nedslagsplatsen tar 1T6 i skada.

Energigranat: Energigranaten är en kraftigare version av spränggranaten. Alla inom 5 meters radie från nedslagsplatsen tar 8T6 i skada. Alla inom 5–10 meters radie från nedslagsplatsen tar 4T6 i skada och alla inom 11–20 meters radie tar 1T6 i skada.

OLIKA SÄTT ATT TA SKADA

Det är inte bara i strid som rollpersonerna kan råka ut för att bli skadade. Det finns en mängd andra situationer som är lika farofyllda:

Eld

En rollperson som hamnar i eld får 1T4 i skada den första stridsronden. Därefter ökar skadan varje SR. Ifall rollpersonen bär rustning skyddar den från hetan till dess skadan är större än vad rustningen kan absorbera. Då börjar det dessutom brinna i personens kläder (har personen ingen rustning så börjar det givetvis brinna i kläderna på en gång). Personen kan försöka släcka elden genom att kasta sig på marken och rulla runt – han lyckas ifall han slår sin SMlx5 eller mindre.

Stridsrond i eld	Skada
första	1T4
andra	1T6
tredje	1T10
fjärde	2T6
femte	3T6
sjätte	4T6
o.s.v.	+1T6

Vakuum

Rollpersonen dör omedelbart i ett lufttomt utrymme

utan tryck, till exempel rymden. I en luftsluss eller dylikt där trycket sjunker tar rollpersonen 3T6 i skada varje SR.

Sjukdomar

Om en rollperson insjuknar allvarligt halveras hans grundegenskaper till dess han är frisk. SL måste bestämma hur pass smittsam sjukdomen är, hur lång tid den varar och om den lämnar några bestående men.

Gift

SL bestämmer giftets STY och detta värde jämförs sedan mot rollpersonens FYS på motståndstabellen. Ifall giftets styrka vinner tar rollpersonen hela dess STY som skada. Om rollpersonen vinner slaget på motståndstabellen halveras skadan. Lägg dock märke till att personen alltid tar skada av att dricka gift!

Det finns ett flertal olika gifter. Förutom dödliga finns även förblindande, sövande och förlamande gifter.

Radioaktiv Strålning

SL måste först bedöma hur stark strålningen är och ge den ett värde mellan 1–30 SP/timme. Om en rollperson utsätts för strålning så räkna av poängen kontinuerligt så länge personen befinner sig i strålningen.

Exempel: Jerry vistas under två timmar i ett strålskadat område. SL ger strålningen värdet 10 SP/timme och följdaktligen tar Jerry 20 skadepoäng.



10. TEKNOLOGI

Teknologi täcker allt från väderkvarnar till kärnkraftverk. Allt som är tillverkat, och allt som drivs av något annat än muskelkraft är ett teknologiskt föremål. I Mutant har vi koncentrerat oss på den mer avancerade teknik som finns kvar från tiden före den stora pesten. Sådan teknologi kan nästan bara hittas i de förbjudna zonerna.

ENERGI

Det finns ett flertal sätt att framställa energi på, de vanligaste förklaras här. Samtliga energikällor producerar elektricitet och värme för att driva maskiner och vapen.

Solkraft

I ett solkraftverk ingår en eller flera solfångare bestående av flera hundra solceller som konverterar solstrålningen till elektrisk kraft. Eftersom de flesta hus hade egna solfångare före pesten finns det fortfarande relativt många i ruiner.

Kärnkraft

Ett kärnkraftverk klyver atomer och producerar därigenom elektricitet. Kärnkraftverk är stora och fyller oftast flera byggnader. Kärnkraftverk har effektiva försvarssystem och är därför ganska farliga att bege sig in i (säkerhetsrobotar bevakar oftast byggnaderna).

Väte-Syre-Turbin

Motorn förbränner väte och syre. De enda avgaserna blir vattenånga. Väte-Syre turbinen driver flera typer av bilar. De tankas med vanligt vatten.

Energipaket

Energipaketet är ett högeffektivt batteri. Det finns i

fyra versioner; mini, A, B, och C. Minipaketen används till små, bärbara fynd som exempelvis komlänkar. De ser ut som våra tiders kamerabatterier. Typ A driver vapen, en del energirustningar och andra mindre teknologiska fynd. Typ B används i de flesta energirustningarna samt i en del större bärbara datorer. Typ C finns som reservenergi för vissa bilar, i samtliga robotar och datorer av den större modellen.

FORDON

Bilen var, precis som på det sena 1900-talet, människans mest dominerande inslag i miljön innan pesten. Kraven att göra dem mindre ömtåliga för förslitning och rostangrepp hade dock äntligen fått gehör och därför är de fortfarande ett ganska vanligt inslag i de förbjudna zonerna.

Bensinbilar

Vanligaste biltypen. Det finns vrak av bensin- och turbinbilar i ruiner och förbjudna zoner. Utseendet har inte förändrats nämnvärt sedan våra dagar. Maxfarten ligger kring 200 km/tim.

Turbinbilar

Före civilisationens förfall började en ny typ av drivkälla träda fram: Väte-Syreturbinen. Den var billig i drift men själva motorn var dyr och klumpig. Bilar som drivs av turbiner kallas turbinbilar. De ser ut som våra dagars bilar, men är lägre och mer strömlinjeformade. Både civila och militära versioner finns. För att kunna starta de militära krävs ett ID-kort typ I. Den högsta hastigheten är ca 250 km/tim.



Terrängbilar

Till skillnad från turbinbilar kan terrängbilar köra även på ojämn mark. De påminner lite grann om våra tiders jeepar. Annars fungerar de precis som en bensinbil, maxfarten ligger dock på ca 100 km/timme. De kan ta sig uppför branta backar.

Svävarbilar

En luftkudde lyfter upp och för bilen framåt. Den har alltså inga hjul. Den kan köra i terrängen och har en högsta hastighet av 250 km/timme. Svävarbilar använder en Väte-Syreturbin.

Flygbilar

Flygbilar är precis som svävarbilar fast med två skillnader de har två jetmotorer som ger bilen en högsta hastighet av 450 km/timme. Dessutom kräver de ett ID-kort av typ I för att kunna användas.

Flygplan

Spelledaren bestämmer hur flygplanen ser ut och fungerar om han har placerat ut sådana i sina äventyr. Rent allmänt kan sägas att de har deltagningar, uppnår 5 ggr ljudhastigheten och kräver ett ID-kort typ II eller högre för att lyda order. Det är tveksamt om en rollperson någonsin kan lära sig hantera ett flygplan, för det kräver lång och ingående träning.

DATORER

Det fanns en mängd olika sorters datorer före den stora pesten. De fyra som presenteras här nedan är de vanligaste. Spelledaren kan konstruera fler typer om behov finns.

Lägg märke till att Huvuddatorer och Cyberdato-

rer är intelligenta och ofta sätter sina egna intressen före rollpersonernas.

Programmerbar räknare

En räknare som programmeras i dataspråket SAD (Strukturerad Allmän Databehandling). Språket är mycket användarvänligt, och grunderna i programmering tar endast ca 1 vecka att lära sig. Det förutsätter att man kan läsa och att man förstår "de gamlas språk" – och det gör bara robotar.

Minidator

En större version av den programmerbara räknaren med mer minne. Den har en 3-D skärm (se nedan) och är bärbar. Både Minidatorn och den programmerbara räknaren drivs av ett Minipaket som räcker i 72 timmar.

Huvuddator

Huvuddatorn styr en eller flera byggnader. Den kontrollerar ID-kort, skickar ut säkerhetsrobotar och dylikt. En huvuddator är intelligent och går att resonera med. Om huvuddatorn förstörs slutar de försvarssystem och robotar som den kontrollerar att fungera.



Cyber

En cyber är en Huvuddator med en mänsklig hjärna ansluten. Cybrar har ett mycket starkt försvarssystem. De användes främst för militära och ekonomiska syften, men en del regeringar hade cyberdatorer i sin tjänst. Både cyber och huvuddatorer har ett eget kraftverk som förser dem med elektricitet.

Typ	Minne	Storlek	Intelligent	Försvar
Programmerbar				
Räknare	1 Megabyte	1×1×0,1 dm	Nej	Nej
Minidator	35 Megabyte	4×2×1 dm	Nej	Nej
Huvuddator	750 Megabyte	1×1×0,5 m	Ja	Ja
Cyber	Ingen begr.	5×1×1 m	Ja	Ja

KOMMUNIKATION

Begreppet omfattar ett flertal olika radiosändare/mottagare. Alla drivs av ett minibatteri och är bärbara. Tekniska framsteg under 2020-talet gjorde det möjligt att tillverka kompletta sändare/mottagare som ryms i ett armband kring handleden. De stora, fasta radiosändarna blev onödiga. I en del militära baser finns det dock större sändare styrda av en cyberdator. Det finns dessutom kombinerade radiosändare/bildtelefoner som är bärbara.

Walkie-Talkie

Walkie-Talkien bärs i bältet med en liten mikrofon riktad uppåt. De ca 15 kilometer och behöver ett Minipaket för att fungera. Före katastrofen var Walkie-Talkien en väldigt vanlig apparat.

Komradio

Sändaren/mottagaren är en utveckling av walkie-talkien. Den bärs kring handleden. Räckvidden är ca 10 mil och de kräver endast ett Minipaket som energikälla.

Komlänk

Komlänkarna fungerar som en Komradio men med inbyggd bildtelefon. De bärs också kring handleden. De är relativt ovanliga.

ROBOTAR

De robotar som finns är alla i stort sett av samma slag som rollpersonsrobotar. Det finns dock andra typer av robotar – Skydds-, Säkerhets-, och Stridsrobotar. De robotar som spelarna kan ha som rollpersoner har tidigare fungerat som hushålls-, sällskaps- eller rådgivarrobotar, medan de andra sorterna har som främsta uppgift att skydda olika anläggningar från intrång.

Alla robotar uppfattar bara icke-muterade människor och psi-mutanter som människor. Alla andra raser eller mutationer räknar roboten som djur eller tjänare.

Alla robotar lyder människor med ID-kort av rätt sort (undantag är stridsrobotar som är stridsaktiverade). Skyddsrobotar lyder om man visar ett ID-kort av typ II eller högre, Säkerhetsrobotar lyder typ IV eller högre.

Alla typer av robotar är ovanliga och finns mest i förbjudna zoner eller ruiner.

Skyddsrobot

Skyddsrobotarnas uppgift är att förhindra att människor skadas eller att människor skadar varandra. De skadar själva ALDRIG en människa. Om de blir tvungna att ingripa mot människor vräker de ur sig oändliga moralpredikningar samtidigt med ingripandet.

Grundegenskaper S

TY 15

INT 8

STO 18

FYS 18

MST 12

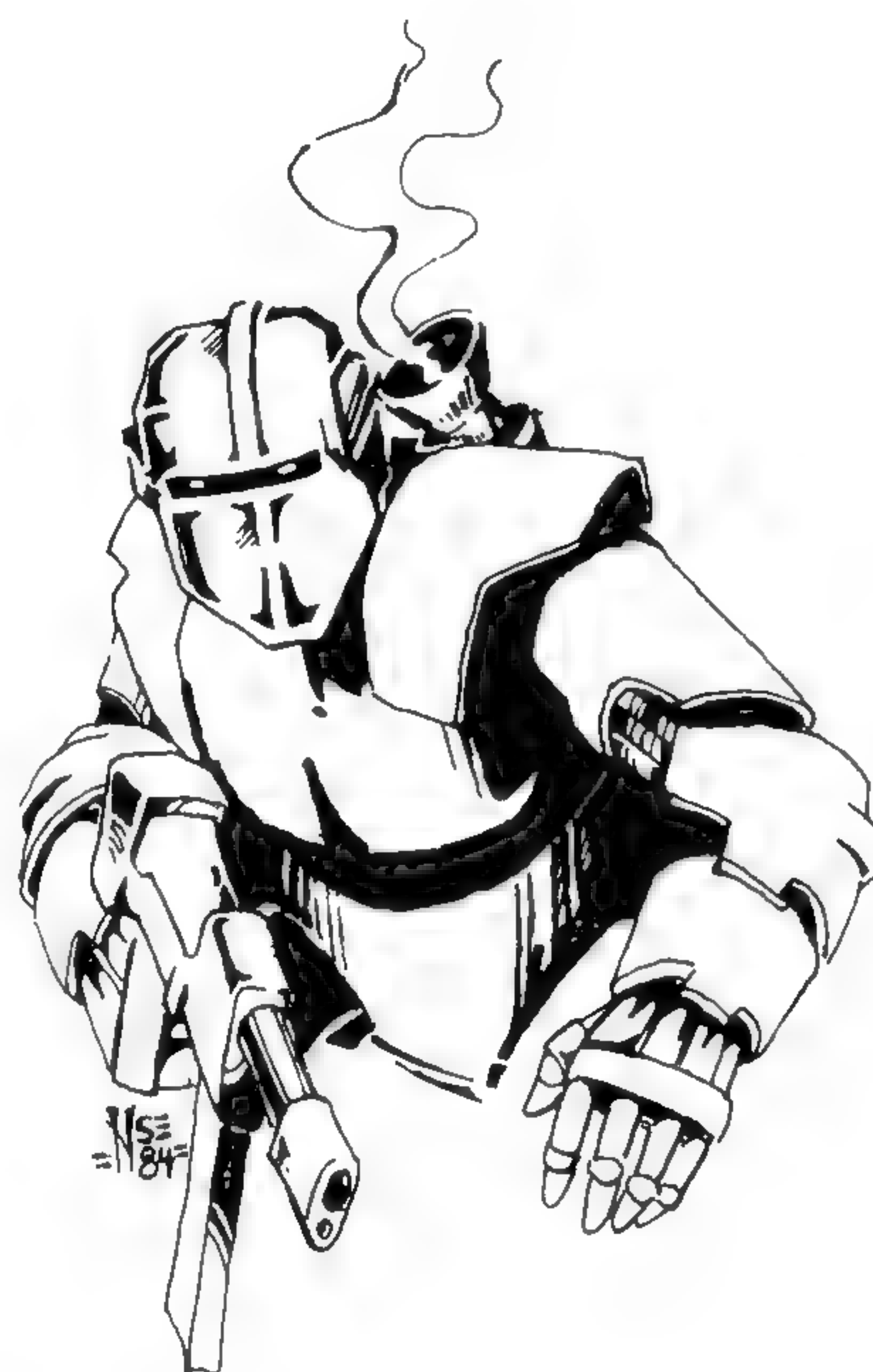
SMI 15

PER –

Kroppspoäng: 36

Bepansring: Stålhud som absorberar 4 SP

Beväpning: En bedövningspistol med 65% chans att träffa.



Säkerhetsrobot

Robotens syfte är att försvara en plats eller byggnad(er) mot inkräktare. Säkerhetsrobotarna försöker alltid varna människor först, men de angriper om varningarna inte har någon effekt. Roboten avbryter angreppet om personen i fråga går därifrån.

Grundegenskaper

STY 15

INT 8
STO 20
FYS 20
MST 12
SMI 15
PER –

Kroppspoäng: 40

Bepansring: Stålhud som absorberar 8 SP

Beväpning: 1 laserpistol med 55% chans att träffa. Dessutom en inbyggd granatkastare med valfri handgranatsort. Räckvidden är 50 meter, de har 12 granater och chansen att träffa är 55% inom detta avstånd.

Stridsrobot

Stridsrobotens uppgift var att sättas in i krig. När den stridsaktiveras försöker den döda allt som kommer i dess väg. Den aktiveras för ett antal timmar och under den tiden anfaller den allt i sin väg.

Grundegenskaper

STY 18
INT 8
STO 24
FYS 24
MST 12
SMI 18
PER –

Kroppspoäng: 48

Bepansring: Stålhud som absorberar 8 SP.

Beväpning: 2 infragevär av normal typ med 75% chans att träffa, samt två granatkastare med valfri granatsort. Räckvidden är 50 meter och chansen att träffa är 55% inom detta avstånd. De har 24 granater vardera när de är fulladdade.

ID-KORT

Innan den stora pesten bröt ut hann man automatisera en massa saker. Dörrar, säkerhetskontroller och så gott som hela samhället styrdes av datorer. Ett system med graderade ID-kort infördes för att förhindra obehöriga från att ta sig in på ställen dit de inte hade tillträde. Korten är försedda med en magnetremsa som avläses i en kortspringa på dörrar, bokningsdiskar vid flygplatser och så vidare. Nästan allting krävde ett ID-kort av rätt sort, och hade man inte rätt kort så öppnades inte dörren eller man fick kanske vänta på nästa flygplan. Det finns fortfarande kvar en del IDkort som kan användas på en del gammal teknologi. Alla ID-kort är relativt ovanliga.

De olika typerna är:

De olika typerna är:	Bars av:
I	Civilister
II	Polis
III	Säkerhetspolis
IV	Militär
V	Ministrar och Finansfurstar
VI	Statschefer
VII	Militär- och Polisledning

FÖRSVARSSYSTEM

Ett automatiskt försvarssystem styrs av en huvuddator eller en cyber. Det har till syfte att försvara en plats mot inkräktare och förhindra förstörelse. För det mesta är några säkerhetsrobotar eller kanske t.o.m. en stridsrobot med i systemet. SL konstruerar själv försvarssystemen och anpassar dem för de olika situationerna. ID-kort V, VI och VII har generellt tillträde till alla försvarssystem. De flesta viktiga byggnader från tiden före pesten har avancerade försvarssystem. De kan bestå av något eller några av följande:

Monitorsystem

Ett monitorsystem består av 1–4 videokameror kopplade till en bildskärm. Kamerorna söker av ett område i taget oavbrutet. Systemet tar inga egna beslut, en dator, robot eller människa måste givetvis bevaka bildskärmen för att se vad som sker.

Sensorer

Apparater som uppfattar levande varelsers närvaro eller andra förändringar från det normala i ett rum eller korridor. De arbetar med infrastrålning, ultraljud, fotoceller eller liknande. Sensorer är en vidareutveckling av våra tiders tjuvlarm.

Elstängsel

Elstängsel är vanliga metallstängsel av olika höjd som är strömförande. Spänningen varierar mellan några tiotal Volt, som ger en lätt stöt, och tusentals Volt som är dödligt.

Kraftfältsmur

Ett kraftfält är ett elektromagnetiskt fält av så stor

styrka att det hindrar alla former av energi och materia från att tränga igenom. Det kan absorbera olika mycket skada beroende på hur stark elenergi som bygger upp kraftfältet. Normalt kan ett kraftfält absorbera mellan 10 och 100 SP per SR innan det bränns ut. Ett kraftfält som tillfogas mer skada än det kan absorbera under en SR förintas genast. Det antal SP som översteg vad kraftfältet kunde absorbera passerar då igenom det. Kraftfältet måste drivas av en elkälla. Storleken beror på hur starkt kraftfältet är.

Vapentorn

Försvarssystemet består av ett ca 1 m högt torn av stål med två energivapen monterade inuti tornet. Energivapnen kan vara vilka som helst av dem som finns i vapentabellen. Ett vapentorn har ett obegränsat antal laddningar så länge huvudströmmen i området finns kvar. Dess chans att träffa är ca 50% per vapen. Tornet styrs av försvarssystemets centraldator.

Fällor

I de flesta militära och forskningsbyggnader från tiden före pesten finns det fällor. De finns till för att fördröja och skada en inkräktare som har tagit sig in i byggnaden.

Elfälla: Ger alla som vidrör en viss yta av golvet en elstöt. De gör normalt 2T8 i skada.

Värmefälla: Tak, väggar och golv i en korridor eller ett rum upphettas till +250 C på 5 SR. De som finns kvar i rummet tar 3T6 i skada per SR.

Gasfälla: Släpper ut gas av varierande giftighet.

Avspärrning: Genom att spärra av korridorer med tjocka metalldörrar stängs inkräktarna inne. Dörrarna är dolda inna de fälls ner. Kombinerar ofta med gasfällor.

MEDICIN

Under 2000-talet utvecklades den medicinska teknologin mycket snabbt. Skador och sjukdomar som tidigare lett till döden eller långvarig sjukhusvård botades nu med nya mediciner och hjälpmedel. Forskningen ledde också till vissa militära framsteg med droger. Här nedan räknar vi upp de viktigaste upptäckterna.

Allmänt om medicindroger

Samtliga droger injekteras med en autoinjektor. Den sätts mot låret och avfyras med en liten knapp. Det tar en SR, och drogen börjar verka först i nästa SR.

Läkedrog 1	Läker 1T6 KP
Läkedrog 2	Läker 1T8 KP
Läkedrog 3	Läker 1T10 KP
Regen 1	Läker 1T10 KP, botar sjukdomar och läker brutna ben.
Regen 2	Läker 2T10 KP, förlorade kroppsdelar återväxer.
Robodoc	Fungerar som Regen 1, behandlar också inre skador.
Sanningsserum	Får IMM att svara sanningsenligt på frågor.
Lydnadsdrog	Får IMM att lyda befallningar.
Gasstopper	Neutraliserar gasanfall

Läkedrog

Alla läkedroger ökar levande varelsers läkningshastighet. En bieffekt är att man blir oerhört hungrig.

Regen

Regen utvecklades ur läkedroger och de är mer effektiva. De kan dessutom påskynda läkningen av svårare skador som exempelvis brutna ben.

Robodoc

En robodoc är en liten robot som programmerats för medicinskt bruk. Den har 3T10 injektioner av Regen 1, och kan dessutom behandla inre skador som exempelvis blindtarmsinflammation.

Sanningsserum

En injektion sanningsserum tvingar en IMM att svara sanningsenligt på frågor under 2T10 minuter. Därefter faller han i sömn under 1T4 timmar och vaknar utan efterverkningar. Jämför drogens STY 17 med offrets MST på motståndstabellen. Om offret vinner räknas det som om drogen inte hade någon effekt.

Lydnadsdrog

Lydnadsdroger gör IMM helt viljelösa. Lydnadsdrogen varar i ungefär 1 timme och under den tiden lyder offret alla befallningar och uppmaningar. Undantaget är befallningar som uppenbart skulle leda till offrets död eller lemlästning. Jämför drogens STY 17 med offrets MST på motståndstabellen. Om offret vinner har drogen ingen effekt.

Gasstopper

Drogen ger immunitet mot gasanfall under 1T4 tim-

mar. Drogen måste dock injiceras innan man utsätts för gasen. Offret är illamående i 1T10 dagar efter gasanfallet, och har -25% på alla färdigheter under denna tid.

ÖVRIG TEKNOLOGI

Det finns naturligtvis en oerhörd mängd teknologi från tiden före pesten. Det här avsnittet behandlar bara en bråkdel av vad spelarna kan finna i de förbjudna zonerna. Det står varje SL fritt att skapa nya föremål (se bara på alla föremål du har hemma hos dig själv) men för att ge dig lite hjälp på traven finns en färdig fyndlista som kommer efter det här avsnittet.

Bildförstärkare och Bildvisir

En bildförstärkare fungerar som en vanlig kikare, men med dess hjälp kan man se i mörker. Avstånd i meter visas i synfältets nedre del. Ett bildvisir fälls ned över ansiktet och förstärker ljuset så att det blir möjligt att se i mycket svagt ljus. En spelare med bildvisir har inga negativa avdrag i nattmörker.

Mmokuber

En mmokub är en 1x1x1 dm stor kub av kolsvart plast. Den har förmågan att spela in tankar från alla som håller i den, eller spela upp tankarna hos någon som hållit i kuben tidigare. Ursprungligen gjordes de för att användas i rättegångar.

Stasisfält

Ett föremål som placeras i ett stasisfält "frysas" i det tidsögonblick då stasisfältet kopplades på. Ett stasisfält uppkommer när en viss till synes verkningslös elektrisk krets sätts ihop. Detta fenomen upptäcktes av en slump och ingen lyckades komma på hur det fungerade innan pesten bröt ut. Vanliga föremål i stasis är livsmedel, drycker och mediciner. Fram till år 2019 användes det som straff i det Sovjetiska Kejsardömet. Stasisfält kan också användas för att t.ex. skydda föremål vid transporter. Så länge fältet är aktiverat är föremålet nästan oförstörbart.

3-D-skärm

En sorts TV-skärm som blev populär under 2000-talet. Den kan visa tredimensionella bilder från en projektor.

FYNDLISTA

Med hjälp av denna lista kan SL placera ut små teknologiska fynd i ruiner och byggnader från tiden före pesten. Ju fler fynd SL placerar ut desto roligare blir det för spelarna.

När SL beskriver fynden för spelarna skall han givetvis inte säga vad det är. Han bör beskriva föremålet ungefär som en person som aldrig sett något liknande skulle uppfatta det. Hur tror du att Julius Caesar skulle ha reagerat om han hade hittat en kassettspelare?

1T100	Föremål
01	Hundvisselpipa
02	IR-kikare
03	Glasögon
04	Solglasögon
05	Kronometer
06	Ficklampa
07	Hydroskiftnyckel
08	Låspistol
09	Minidator "Berry VI" med batteri
10	Programmerbar räknare "Blade" med batteri
11	Tubkikare
12	Våtdräkt + syrgastuber och cyklop
13	Stereo JVC mk A med batteri
14	Kamouflagekläder
15	Bärbar 3-D TV med batteri
16	Bärbar dokumentförstörare
17	Radiostyrd leksaksbil med batteri
18	Mmokub
19	"1984". Historiebok.
20	Uppslagsbok
21	Reklambroschyr. 3-D bilder med ljud och lukt.
22	Skål av lysande kristall
23	Röststyrt anteckningsminne med 3 timmars kapacitet.
24	Bärbar synthesizer med batteri.
25	Bok, roman om "efter katastrofen".
26	Pilbåge av glasfiber med lasersikte. +20% att träffa.
27	Självspännande armborst med 30 pilar.
28	1 flaska Chateau Mouton Rotschild 2003.

- 29 1 flaska Grant's Grain Whisky 2027
- 30 1 tub huvudvärkstabletter.
- 31 1 tub åksjuketabletter.
- 32 Mikrobandspelare med 6-timmars band och batteri.
- 33 Digitalskivspelare med 3 st 12-timmarsskivor.
- 34 Personsökare och radio med 15 mils räckvidd och batteri
- 35 3-D projektor med film (Star Wars 9) och batteri.
- 36 Låda av plexiplast m 25 st endollarsmynt.
- 37 1 dagboksmokub från 2035
- 38 ID-kort (förfalskat och värdelöst).
- 39 1 tub lugnande piller.
- 40 Sanningsdrog
- 41 1 öppnad burk Coca-cola.
- 42 1 dos Regen
- 43 Lydnadsdrog
- 44 1 Gasstopper
- 45 Nödproviant i stasis
- 46 Hundkex i stasis
- 47 Vatten i stasis
- 48 Galaklänning av självlysande tyg
- 49 En marmorstatyett föreställande en fågel
- 50 1 fat bensin, 200 liter
- 51 Trofe: ett uppstoppat fågelhuvud
- 52 Dammsugare av typ R2 D2
- 53 ca 12 cm stor köttätande växt i stasis
- 54 Popkonst – ljud, ljus, lukt och känslösändningar.
- 55 Mikrovågshårtork, med batteri.
- 56 Polaroidkamera med 236 oanvända exponeringar.
- 57 Batteriladdare (drivs av solenergi).
- 58 Hushållsrobot, kvinnlig/manlig
- 59 Seriealbum: "Luna-Jim's hemlighet"
- 60 En påse fruktslickepinnar i stasis
- 61 3-D schack med spelpjäser

- 62 Manuell spis.
- 63 Frack, komplett med slängkappa
- 64 Filttofflor
- 65 En burk spraylim
- 66 Gipstomte
- 67 Flipperspel
- 68 12 stycken patroner kaliber .45
- 69 Symaskin
- 70 Navkapslar till Porsche 958/98 års modell
- 71 Schweizisk armekniv
- 72 Golfklubba (järnsex)
- 73 Grammofonskiva (White christmas/Bing Crosby)
- 74 Ekonomipack plastgafflar
- 75 Ping-Pong boll
- 76 En rulle isoleringstejp
- 77 Automatisk fotvårdare med batteri
- 78 Sovjetisk förbrytare i stasis
- 79 American-Expresskort
- 80 Tom pepparkvarn
- 81 Flugsmälla
- 82 Elvisp
- 83 Parkeringsmätare
- 84 Julgran i plast (ihopfällbar)
- 85 Bordsfläkt med batteri
- 86 Lösnäsa med mustasch
- 87 Orientalisk matta
- 88 Munspel
- 89 Regnrock med sydväst
- 90 Förfalskad Picasso
- 91 Våg
- 92 Skrivmaskin
- 93 Telefonsvarare
- 94 Gräsklippare
- 95 Hempermanent
- 96 Hårfärgningsmedel
- 97 Fågelbur
- 98 Sonderklottrad bibel
- 99 Rollspel Drakar och Demoner
- 00 Spelledaren bestämmer ett fynd

FYNDPLANEN

Varje gång en rollperson hittar ett fynd kan han försöka förstå sig på hur föremålet fungerar. Spelaren tar då fram FYNDPLANEN som medföljer spelet.

Lägg ett mynt eller annan småsak på rutan som är

markerad "start" och slå en fyrasidig tärning. Flytta sedan myntet efter siffrorna på rutans sidor, det vill säga om du slår en trea så flyttar du myntet till rutan bakom trean.

En del saker är särskilt svåra att förstå sig på. Det är svårare att förstå hur en dator fungerar än en walkie-talkie. På de mest komplicerade föremålen som exempelvis datorer, kraftverk eller en del militär utrustning får rollpersonen bara göra 5 kast med tärningen på fyndplanen. De något lättare, som automatstyrda bilar, kommunikationsanläggningar, vapen och så vidare får han försöka 10 kast på. För att förstå de allra enklaste fynden, som kläder, mat etc får han försöka 15 kast på fyndplanen, under förutsättning att han inte åker ut innan.

Syftet är att lyckas komma in till rutan som är markerad "Mål". Gör du det har du nämligen lyckats lista ut hur föremålet fungerar! (om det är ett vapen får du grundchans med vapnet). Om du åker ur tabellen har du däremot misslyckats och kan inte förstå hur föremålet fungerar. (Däremot kan någon använda tid på att förklara hur det fungerar, det vill säga träna upp din rollperson). Om myntet varken åker ut ur tabellen eller kommer in till mål så räknas det som om rollpersonen inte förstod sig på föremålet, men han kan försöka igen en annan dag.

Om rollpersonen har hög eller låg INT får han bonus eller avdrag enligt kapitel 4. Han kan få räkna bort ett antal fyror eller kanske vara tvungen att räkna bort ett antal ettor.

Fyndens skick

En del fynd är som nya, men andra är sönderrostade och oanvändbara. Nedanstående tabell hjälper SL att bestämma i vilket skick varje föremål är. (Tala inte om för spelaren vilket skick föremålet är i). Fynd som lagrats i skydd eller i stasis är givetvis i relativt bra skick. Använd följande tabell som riktlinje varje gång en rollperson hittar ett fynd (även vapen och rustningar).

IT100	Skick	Chans att föremålet fungerar
01-10	Perfekt	100%
11-30	Bra	85%
31-50	Användbart	65%
51-70	Trasigt	Ingen alls, kan dock repareras
71-00	Helt förstört	Ingen alls, kan inte repareras

MYNTSYSTEM

När civilisationen började återuppbyggas efter den stora pesten återinfördes det uråldriga systemet med olika mynt. Olika samhällen kan ha olika myntsystem, men det vi tar upp här är ett relativt vanligt system, med olika namn för mynten. Det går 100 ören på 1 krona. En krona i Mutant motsvarar dock ca tolv kronor i våra dagars Sverige.

Det går 200 mynt på 1 BEP, oavsett myntens värde.

Här nedan följer en utrustningslista på några saker som går att köpa hos handelsmän i så gott som alla byar och städer. De priser som står gäller som normalpris men priserna kan variera kraftigt från stad till stad och beroende på tillgång och efterfrågan.

Utrustning		
Föremål	Kostnad	BEP
En uppsättning kläder	20 Kr	—
Läderstövlar	30 Kr	—
Vinterrock	50 Kr	1
Elddon	10 Kr	—
Fackla (Brinner i 1 tim)	50 öre	—
Filt	6 Kr	—
Kista (Rymmer 10 BEP)	10 Kr	1
Lanterna (Brinner 4 tim)	20 Kr	1
Rep (10 m)	6 Kr	1
Ryggsäck (Rymmer 5 BEP)	10 Kr	1
Sadelväskor (Rymmer 5 BEP)	10 Kr	1
Salt (100 gr)	1 Kr	—
En vattensäck	5 Kr	1/2
En veckas föda	10 Kr	1
Bergsbestigningsutrustning	100 Kr	4
Flaska dåligt vin	1 Kr	—
Flaska bra vin	3 Kr	—
Ett glas öl	1 Kr	—
15 cl sprit	3 Kr	—
Ett mål mat	2 Kr	—
Övernattning dåligt hotell	3 Kr	—
Övernattning bra hotell	7 Kr	—
En kärra, 2 hjul (laster 50 BEP)	200 Kr	—
En kärra, 4 hjul (laster 100 BEP)	400 Kr	—



VÄXTER II. OCH DJUR

På några ställen runt om i världen finns det varelser som inte spelas som rollpersoner. Här följer ett kapitel om sådana varelser och det är fritt för SL att placera in dem på lämpliga ställen i äventyren.

Varje varelse, eller monster som de kallas ibland, beskrivs efter följande mönster:

Grundegenskaper

Vilka olika tärningstyper och -slag som används för att skapa en varelse. KP står för kroppspoäng, det vill säga hur mycket varelsen tål. STY, STO och FYS är sammanbakade i ett enda värde; STO.

Förflyttning

Det antal meter varelsen kan förflytta sig under strid per SR.

Bepansring

En del varelser har ett naturligt skydd som absorberar skadepoäng och en del har rustningar som skyddar dem.

Attacker

Här anges vilka vapen varelsen använder och hur stor skada de gör. GC står för grundchans att träffa. En varelse får använda de anfall som står "på en rad" dvs om det står "1 Bett", "2 Sparkar" så innebär det att varelsen antingen får utföra ett bett eller 2 sparkar under en SR.

Färdigheter

I många fall är det upp till SL att bedöma hur pass bra en varelse kan utföra en viss handling. Här har vi dock givit en del värden på de vanligaste färdigheterna.

Antal

En del varelser lever i grupp medan andra är enstöringar. Här anges det vanligaste antalet.

DRÅPARTRÄD

Ett Dråparträd är en intelligent köttätande växt. Dess fröform kallas "Lil" och är både intelligent och rörlig. Det är mycket svårt att skilja en Lil från en icke-muterad människa.

Dråparträdet använder sig av sina Lil för att skaffa föda.

Ett Dråparträd har en grågrön stam som är mellan 3 och 5 meter hög och ca 2 meter tjock. I toppen finns gapet omgivet av 2T4 st tentakler av varierande längd (upp till 8 m). De är gråbruna och ca 2 dm tjocka. De är dessutom täckta av ett paralyserande gift.

Grundegenskaper

STO	3T6+20
INT	3T6
SMI	2T6
MST	1T6+3

Kroppspoäng: 50-80 för stammen, 10-20 för varje tentakel

Förflyttning: Ingen

Bepansring: Stammens bark absorberar 4 SP. Tentaklerna har ingen bark.

Färdigheter: Inga

Antal: 1 (+6T6 Lil)

Attacker	GC	Skada
1 Bett	75%	3T6
2T4 Tentakler	35%	Paralyserande gift STY 12

Lil

Alla Lil från ett träd har samma egenskaper och färdigheter.

Grundegenskaper

STO	3T6
INT	3T6
SMI	3T6
MST	3T6

Kroppspoäng: 20

Förflyttning: 24 m/SR

Bepansring: Olika typer av rustning.

Färdigheter: Smyga 80%, Finna Dolda Ting 25%

Attacker

1 Närstridsvapen

1 Avståndsvapen

GC

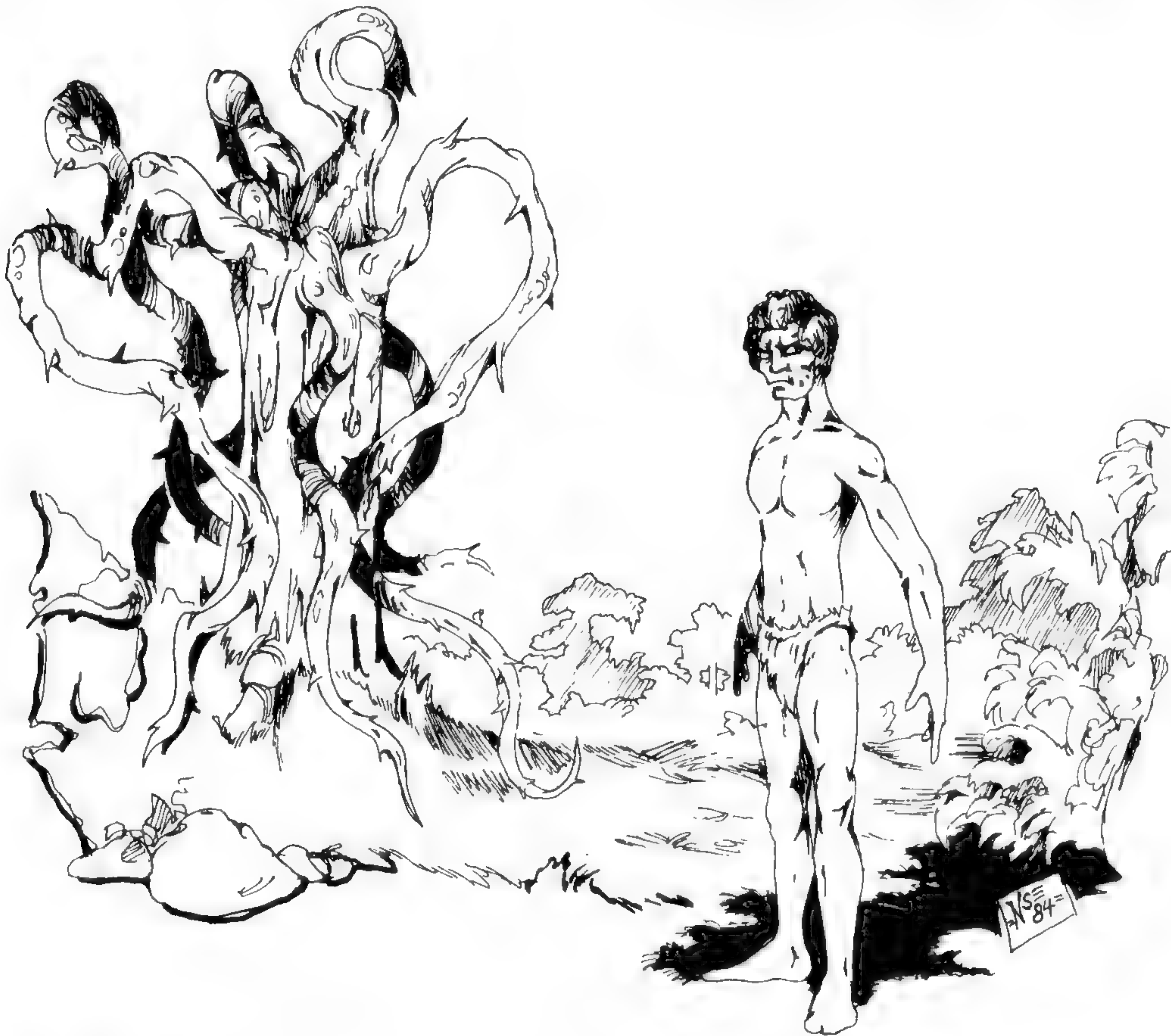
40%

40%

Skada

Varierar

Varierar



GIFTBUSKE

Giftbuskarna är blodsugande växter. De anfaller med sömngas vid beröring, och anfaller med en blodsugande rot om offret somnar. Växten ser ut som meterhöga svarta ormbunkar.

Grundegenskaper

STO	1T6+2
INT	—
SMI	2T6
MST	1T6

Kroppspoäng: 10-15

Förflyttning: Ingen

Bepansring: Ingen

Färdigheter: Inga

Antal: 2T6

Attacker:

Sömngas STY 10, 5 m radie

1 Rot

GC

25%

Skada

1T6 blodsugning

STRYPARLIANER

Stryparlianerna anfaller de som passerar under dem. De släpper ned sina lianer på offren och försöker krossa dem. Stryparlianerna har en rotklump som växer på träd med två lianer som växer ner från rotklumpen. Rotklumpen är ca 1x1x1 meter stor och svart. Lianerna är ca 5 meter långa, 1 dm tjocka och starkt röda. Munnen sitter på ovansidan av rotklumpen.

Grundegenskaper

STO	2T6
INT	—
SMI	1T6
MST	1T6

Kroppspoäng: Rotklumpen har 20, lianerna har 6 vardera.

Förflyttning: Ingen

Bepansring: Rotklumpens bark absorberar 6 SP, lianerna absorberar inga SP.

Färdigheter: Inga

Antal: 2T8

Attacker:	GC	Skada
2 Lianer	75%	1T6

Om lianen greppar tar offret automatiskt 1T6 i skada varje SR till dess han antingen dör eller lyckas ta sig ur lianens grepp (genom att lianen exempelvis går av). När offret dör så för lianerna födan till munnen.



GIGANTISK EKOXE

En gigantisk skalbagge som är 7 meter lång, 2 meter hög och 2.5 meter bred. Den är mycket aggressiv. Färgen är blåsvart med blå käkar.

Grundegenskaper

STO	7T10
INT	1T6
SMI	1T6
MST	1T6

Kroppspoäng: 50-70

Förflyttning: 15 m/SR

Bepansring: Skalet absorberar 6 SP

Färdigheter: Inga

Antal: 1

Attacker	GC	Skada
1 Bett	45%	3T10
2 Käkar	65%	1T8

JÄTTEGETING

Den här förvuxna getingsorten lever i underjordiska bon med upp till 10T10 getingar. De lever på kött som de jagar i flock. De är gul och svartrandiga och upp till en meter långa. Deras stick är förgiftat med ett paralyserande gift.

Grundegenskaper

STO	1T4
INT	1
SMI	1T6
MST	1T6

Kroppspoäng: 12
Förflyttning: ca 100 m/SR
Bepansring: Huden absorberar 1 SP
Färdigheter: Inga
Antal: 3T6

Attacker	GC	Skada
1 Stick	35%	1T8

Om sticket går igenom rollpersonens rustning måste han dessutom slå på motståndstabellen för det paralyserande giftet som har STY 15

ENORM SPINDEL

Den här gigantiska fågelspindeln spinner inga nät utan jagar sitt byte. Den kan bli upp till ca 5 m lång, 2 meter hög och 3 meter bred. Den har svart kropp och grå ben. Spindelns bett är giftigt.

Grundegenskaper

STO	3T6+20
INT	1T6
SMI	2T6
MST	1T6

Kroppspoäng: ca 40
Förflyttning: 40 m/SR
Bepansring: Huden absorberar 3 SP
Färdigheter: Smyga 75%, Hoppa 75% (3T10 meter).
Antal: 1

Attacker	GC	Skada
1 Bett	60%	3T8

Om bettet går igenom rollpersonens rustning måste han dessutom slå för ett paralyserande gift med STY 10 på motståndstabellen.



AMÖBA

En förvuxen amöba ca fem meter lång och bred och 1 meter tjock. Den kan dock forma om sin kropp hur den vill.

Den kan känna rörelser och ljud inom 100 meters avstånd och anfaller allt för att kunna äta det.

Amöban är gråsvart med ljusgröna fläckar. Amöban försöker dra in offren i sin kropp för att kunna smälta dem.

Grundegenskaper

STO	1T10+15
INT	–
SMI	1T4
MST	1T4

Kroppspoäng: ca 40
Förflyttning: 6 m/SR
Bepansring: Ingen
Färdigheter: Inga
Antal: 1

Attacker:

Amöban skickar ut två "tentakler" mot sitt offer. De gör ingen skada i sig själv men SL slår T100 för varje tentakel. Det är 35% chans att en tentakel träffar sitt mål. Om bägge tentaklerna träffar, sugs offret in i amöban. Under varje påföljande SR tar offret 3T10 i skada.

BLODSÖRN

Djuret ser ut ungefär som en örn. Den är mörkt röd med svarta fjädrar kring vingspetsarna. Den är upp till 3 m lång och har en vingbredd av upp till 8 meter. Örnen har viss intelligens och är därför kapabel att planera sina anfall, istället för att bara dyka rätt på spelarna.

Grundegenskaper

STO	2T10+10
INT	2T6
SMI	2T6
MST	3T6

Kroppspoäng: ca 30
Förflyttning: 36 m/SR
Bepansring: Fjädrarna absorberar 2 SP
Färdigheter: Inga
Antal: 1T4

Attacker	GC	Skada
1 Näbb	40%	4T6
2 Vingslag	70%	1T6

KVÄVARE

En kvävare är ett intelligent gasmoln. De kan vara upp till 5 m i diameter och är helt osynliga. Kvävarna har en skarp lukt, ungefär som ammoniak. De anfaller genom att kväva sina offer och därefter livnära sig på de ruttnande likens gaser.
Kvävarna tar bara skada av eld.

Grundegenskaper

STO	—
INT	3T6
SMI	—
MST	3T6

Kroppspoäng: 20, skadas endast av eld
Förflyttning: 12m/SR
Bepansring: Ingen
Färdigheter: Inga
Antal: 1

Attacker:
Varelsen försöker kväva sitt offer. Om offret slår sin SMIx5 kan han hålla andan i 10 SR. Därefter tar han 1T6 i skada per SR (Rustningar absorberar inget). Molnet förföljer sitt offer.



LANDHAJ

Landhajarna är muterade hajar som har utvecklat en kraft som låter dem glida genom sand och lös jord. De är ca 10 meter långa. De anfaller oftast sina offer nedifrån. De är mörkt blå med svarta fenor och andas luft.

Grundegenskaper

STO	4T10+10
INT	1T6
SMI	3T6
MST	1T6

Kroppspoäng: 30-50
Förflyttning: 12 m/SR
Bepansring: Huden absorberar 4 SP
Färdigheter: Inga
Antal: 1

Attacker	GC	Skada
1 Bett	45%	4T8



LUFTMURENA

Dessa muterade murenor lever i träd. De har vingar för glidflykt mellan olika träd och kan dessutom slingra sig bland träden. Luftmurenorna är ca 2 m långa och brunaktiga.

Grundegenskaper

STO	2T6+3
INT	1
SMI	4T6
MST	1T6

Kroppspoäng: 10-16

Förflyttning: 48 m/SR flygande, 6 m/SR slingrande

Bepansring: Huden absorberar 1 SP

Färdigheter: Inga

Antal: 2T10

Attacker	GC	Skada
1 Bett	40%	2T8



SANDBITARE

En muterad intelligent gnagare. De lever under jord och gräver fällor i lös jord för att fånga sina byten. Offret glider hela tiden nedåt i en virvel av sand och längst ned väntar sandbitaren på sitt mål. Om offret inte kämpar emot sanden kan det dra ut på tiden något innan det kommer till botten. Sandbitarna är kring 2 m långa, 1 m höga och 5 dm breda.

Grundegenskaper

STO	3T6+2
INT	1T6
SMI	2T6
MST	1T6

Kroppspoäng: 15-30

Förflyttning: 24 m/SR

Bepansring: Pälsen absorberar 3 SP

Färdigheter: Inga

Antal: 1

Attacker	GC	Skada
1 Bett	85%	2T6



TRÄDIGEL

Trädiglarna lever i träd och faller ned på sina offer. De känner värmestrålning. De är blekt gröna med bruna ådror och förflyttar sig med små gripklor. De är ca 2x2x2 dm stora.

Grundegenskaper

STO	1
INT	1
SMI	1T6
MST	1

Kroppspoäng: 2-6

Förflyttning: 1 m/SR

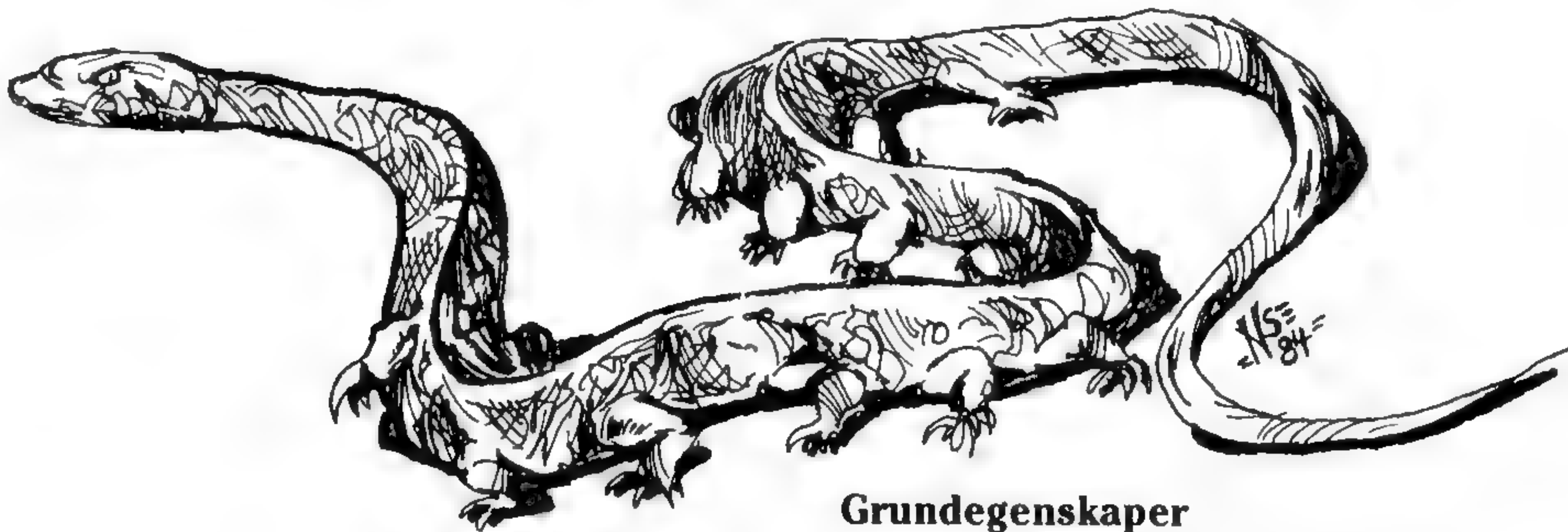
Bepansring: Ingen

Färdigheter: Inga

Antal: 5T6

Attacker:

Trädigeln försöker suga blodet ur bytet den anfaller. Den måste först träffa sitt offer när den faller ned från trädet. Det är 20% chans att den lyckas. Därefter måste den komma igenom offrets rustning. Den fräter bort 2 poängs rustning per SR. När den kommit igenom rustningen suger den 4SP/SR blod ur offret.



Grundegenskaper

STO	5T6+15
INT	5T6
SMI	1T6
MST	6T6

TUSENFOTSORM

Tusenfotsormen är ca 10 meter lång och 1 meter i diameter. De har mellan 10 och 30 par korta ben. Kroppen är grön, huvudet gult och benen svarta. De behärskar telepati och kan skapa illusioner med en räckvidd av 25 meter. Den jämför då sin MST mot samtliga offers MST (en efter en) på motståndstabellen. Tusenfotsormarna är mycket vänliga och fredliga.

Kroppspoäng: ca 40

Förflyttning: 60 m/SR

Bepansring: Fjällen absorberar 7 SP

Färdigheter: Telepati, Illusion

Antal: 1-2

Attacker	GC	Skada
1 Bett	80%	3T8



12.

SPELEXEMPEL

VAD SOM HÄNDER I SPELET

Jerry har gett sig in i en förbjuden zon för att leta efter högteknologiska föremål att betala sina spelskulder med. Han är beväpnad med sitt svärd och sin revolver.

Nu står han utanför ett högt trådstängsel som omger en grupp låga byggnader av grå, slät sten. Det finns en grind i stängslet, men den bevakas av en robot med ett mystiskt vapen av en sort som Jerry aldrig sett förut. Han har bara mött robotar ett fåtal gånger tidigare och har inte riktigt förstått att de inte är levande varelser. Han har ju bara 5 i INT.

Han försöker därför använda mutationen "viljekontroll" på roboten. Det har naturligtvis ingen effekt, men nu har roboten fått syn på Jerry. Roboten ropar "Halt!" och beordrar Jerry att visa sitt passerkort. Jerry börjar backa bort från roboten och höjer sin revolver. Roboten avfyrar sitt underliga vapen och det fräser till i en buske bredvid Jerry, som vänder och springer in i skogen.

Senare smyger Jerry utmed stängslet för att hitta en oövakad ingång. Till sist får han syn på ett hål, lagom stort för att han ska kunna krypa igenom. Han tar sig igenom och börjar smyga sig fram emot byggnaderna.

Lite längre bort står en människa med ryggen mot Jerry. Han kikar runt ett hörn och har inte sett Jerry. Vid en närmare titt ser Jerry att det är hans gamla polare Thrad. Jerry viskar "psst!" och Thrad vänder sig om och upptäcker honom. Thrad ser lite lätt irriterat på honom och pekar bort mot en byggnad. De bägge kumpanerna börjar smyga fram emot en öppning där ljus strömmar ut.

De upptäcks inte och kan obehindrat kika in genom öppningen. Runt ett bord står ett tiotal mute-

VAD SOM HÄNDER VID SPELBORDET

Spelledaren beskriver för Jerry hur terrängen förändras ju längre in i zonen han kommer. Växterna ser konstiga ut, myggorna är stora som trollsländor, och så vidare.

SL beskriver basen för Jerry utan att nämna sådant som han inte kan veta. Han säger exempelvis inte att byggnaderna är av betong, utan att de är av slät, grå sten och han säger inte heller att roboten har en bedövningspistol. Han säger inte ens att roboten är en robot! Jerry är ju inte tillräckligt klyftig för att kunna se det.

Jerry säger att han försöker använda mutationen "viljekontroll". Eftersom den mutationen inte hjälper emot robotar behöver SL inte ens slå tärningarna, men han gör det i alla fall för att spelaren inte skall förstå att det är en robot han stött på. Roboten har 65% chans att träffa med sin bedövningspistol, men SL slår 81, så den missar.

Nu säger spelaren att Jerry letar efter ett hål i stängslet eller något annat sätt att ta sig in. SL ber Jerry slå för "Finna Dolda Ting". Spelaren slår 04 och hittar därför hålet i stängslet. SL slår ett slag för att se om Jerry lyckas smyga in på området. Han slår 46 och eftersom Jerry har 50% chans att lyckas så går det bra.

SL slår två slag för att se ifall Jerry och Thrad lyckas smyga fram till öppningen. De lyckas ta sig fram utan att höras.

rade fåglar och pratar. Varken Thrad eller Jerry förstår vad de säger. Plötsligt pekar en av fåglarna mot Jerry och det blir ett väldigt tjatter. Flera av fåglarna drar sina vapen och Jerry hör ett prasslande ljud bakom sig. Han vänder sig om och ser en jättelik grågrön växt som höjer sig över dem och sträcker ut en taggig tentakel för att gripa tag i honom. Taggarna skär in i köttet och Jerry skriker till av smärta. Thrad hugger till mot tentakeln, och den släpper taget om Jerry.

Nu kommer fågelmännen ut ur huset och två av dem har vapen som liknar det som roboten vid grinden hade. De skjuter, men missar. En tredje fågel kastar en liten rund sak mot växten som slits i stycken när saken exploderar. Våra hjältar Jerry och Thrad tar tillfället i akt och springer ut ur området med hjärtat i halsgropen.

SL ber Jerry och Thrad slå ett initiativkast. De slår 2, och SL slår 5 för växten som därför anfaller först. Växten slår 18 och lyckas gripa tag i Jerry. Den gör 1T8 i skada och resultatet blir 7. Jerry har en blandrustning som suger upp 4 poäng av skadan och därför behöver spelaren bara dra bort 3 KP från Jerry. Thrad använder sitt långsvärd och träffar växten när han slår 37. Svärdet gör 1T10+1 i skada, resultatet blir 7. Dessutom har Thrad 2 i STY-bonus och lägger till 2 poäng till skadan (summan blir alltså 9). SL bedömer att växten tål mindre än så och talar om för spelarna att den släpper.

SL slår 86 respektive 75 för fågelmännen. Bägge har 35% chans att träffa med laserpistol, så de missar. Den tredje fågelmannen slår 15 och träffar med sin handgranat. Den gör 6T6 i skada. Det blir 24 och växten dör. SL slår ett reaktionskast för att se hur fåglarna reagerar på Jerry och Thrad. Han bestämmer att Jerrys reaktionsbonus inte gäller i det här fallet och fågelmännen ställer sig neutrala. De bryr sig varken om att ropa tillbaka eller anfälla våra hjältar.





TIPS OCH 13. HJÄLPMEDEL

TID & FÖRFLYTTNING

I en del situationer är det nödvändigt att i detalj kontrollera allt som händer. I stridssituationer är det viktigt att veta vad som händer varje sekund. Det är däremot onödigt att kontrollera skeendet i detalj när det inte händer något intressant. Därför använder man sig av en annan tidsskala när rollpersonerna till exempel förflyttar sig mellan två byar eller städer.

Större tidsskala

När rollpersonerna färdas längre sträckor beskriver SL färden kortfattat. Han antecknar dessutom hur lång tid som förflyter (antagligen är det fråga om flera dygn). Det är viktigt att tänka på att rollpersonerna måste ha föda på bestämda tider, sova och vila ett visst antal timmar. De kan inte slåss oavbrutet. Om de varit igång länge kanske SL bör försämra deras chanser att lyckas med sina färdigheter.

Om vi räknar med att rollpersonerna färdas under dagtid, gör uppehåll för raster och sover på natten hinner de ungefär så här långt under ett dygn:

Gång	20 kilometer
Marsch	30 kilometer
Ritt	25 kilometer
Hård Ritt	40 kilometer

Detaljerad tidsskala

När rollpersonerna går runt i byggnader, städer eller förflyttar sig andra kortare sträckor är det lämpligt att räkna tiden i timmar. Man kan dessutom dela upp tiden i 5-minutersperioder. På fem minuter hinner man:

Smyga försiktigt ca 125 meter
Gå i normaltakt ca 250 meter
Springa ca 1000 meter (utan bördor)

Stridstid

När rollpersonerna färdas ute i naturen och ingenting speciellt händer kan man utan några problem använda sig av den stora tidsskalan. Men när det blir strid är varje sekund viktig. Därför är den så kallade Stridsronden bara 5 sekunder.

NÅGRA TIPS OM SPELMÖTET

All erfarenhet visar att det är mycket viktigt att hålla strikt på disciplinen under spelets gång. Man måste komma överens om några enkla regler för att hålla ordning. Om alla skriker i munnen på varandra, eller pratar om ovidkommande saker, eller dräller med chips och Coca-Cola över spelplanen – då blir det garanterat totalt kaos. Här är några förslag till regler som förhoppningsvis kan hjälpa till att undvika detta:

1. Det är spelledaren som bestämmer. Även om han av misstag skulle råka göra något som strider mot spelets regler, så gäller hans ord. Ingenting är så dödande tråkigt som långa diskussioner om regel-tolkningar.

2. Spelarna bör utse en talesman, som vidarebefordrar all information från spelarna till spelledaren. Ingen klarar av att ta emot och behandla information från tio personer samtidigt. Alltså konfererar spelarna sinsemellan, men alla instruktioner till spelledaren går via deras talesman.

3. Spelarna får inte titta i regelboken under spelets gång. Det är föga realistiskt om de får möjlighet att t.ex. slå upp ett monster och läsa allt om det, eftersom de då får tillgång till kunskaper som deras

rollpersoner inte har.

4. Meddelanden till spelledaren från någon annan än talesmannen kan man t.ex. skriva på en liten lapp, som man kastar på spelledaren (detta är ett av de få legitima sätten att "ge igen" för alla elakheter han hittar på...) Glöm inte att ange vem lappen kommer från.

5. Alla samtal som inte har med den aktuella situationen i spelet att göra, bör ske utanför spelrummet.

6. Chips, jordnötter, läsk och dylikt bör hållas borta från spelbordet.

7. Eventuella matpauser bör planeras i god tid innan man börjar spela, så att inte en massa tid förspills på att diskutera om man ska äta pizza eller kinesmat.

SPECIELLA SITUATIONER

Ibland händer det saker i spelet som fordrar särskilda åtgärder i spelrummet.

Några exempel:

1. Om en rollperson blir medvetlös bör man genast skicka ut spelaren ur rummet. Annars kommer ju spelaren att få veta vad som händer, saker som hans rollperson inte får uppleva. Om han får vara kvar i rummet måste han vara helt tyst – hans rollperson kan ju inte göra något, och därför bör inte heller spelaren kunna vara med och påverka spelet.

2. Ibland delar en grupp äventyrare på sig. Man kanske skickar iväg en person för att rekognoscera, eller man går skilda vägar för att göra olika saker, och mötas efteråt. Då bör man också dela på spelarna – skicka ut det ena gänget i ett annat rum. På så vis får spelarna bara information om det som deras rollpersoner är med om.

3. Det kan hända att någonting gäller en enda rollperson, till exempel att han ensam vaknar av ett buller på natten. Då bör SL inte säga det så att alla hör det, utan skicka en lapp till den spelare det gäller – eller ta ut honom i ett annat rum och tala med honom där. Det är ju endast hans rollperson som vet vad som händer, och spelaren måste avgöra vad han talar om för de andra – eller om han föredrar att agera på egen hand.

4. Normalt bör varje spelare bara sköta en rollperson. Annars blir det vissa svårigheter om t.ex. två rollpersoner som sköts av samme spelare befinner sig på olika ställen. Dessutom är det lätt att spelaren blir vårdslös i kritiska situationer – skulle en rollper-

son dödas har han ju en annan kvar, så det gör inte så mycket. Det är inte nyttigt för spelet.

5. I händelse av att en spelare är frånvarande från ett spelmöte bör dennes rollperson inte följa med på det äventyret. Det är inte särskilt roligt för en spelare att få sin rollperson dödad, när han inte själv är där. Om man anser att rollpersonen behövs, så kan en annan spelare sköta honom. Men då måste man först fråga den ordinarie spelaren om han går med på det.

SPELARNAS UPPGIFTER

För att göra spelet levande krävs det mer av dig som spelar än att du slår fram din rollpersons grundegenskaper och hittar på ett namn. Fundera också lite över hans personlighet. Är han modig eller feg? Sniken eller givmild? Burdus eller artig? Naturligtvis ligger de flesta rollpersoner någonstans mitt emellan, men du kan också vara extrem om du vill. Det kan vara mycket lustigt att spela en råbarkad, sniken mutant... eller kanske en riktigt knäpp, dumdristig men modig robot.

Vad du än väljer, så blir det roligare om du försöker spela din roll och vara konsekvent. Gör din rollperson till en personlighet, inte till en ansiktslös nolla!

En varning dock: Även om du väljer att spela en sniken, självisk eller girig typ, så tag dig i akt för att utöva dessa otrevliga karaktärsegenskaper mot dina medspelares rollpersoner. Det brukar vara ett säkert sätt att göra sig omöjlig som spelare. Samarbeta alltid med din grupp!

KARTRITNING

En noggrann spelargrupp vill antagligen rita kartor över den terräng de färdas genom. I synnerhet gäller detta när rollpersonerna befinner sig i en underjordisk labyrinth, bunker eller liknande. Det är då mest realistiskt att tänka sig att det är rollpersonerna som ritar en karta. Självfallet innebär detta att de inte kan ta sig fram lika fort som annars. Den som ritar en karta kan bara röra sig hälften så fort som "normal gångtakt".

SL bör inte rita kartor och ge till spelarna. I stället bör man utse en person som kartritare, och denne får sedan muntliga beskrivningar av SL om hur terrängen ser ut. Därigenom simulerar man att en karta som ritas på platsen oftast inte blir särskilt exakt.

När det handlar om rena förflyttningar då inget särskilt inträffar kan det räcka med att göra en principskiss som visar hur långt det är mellan olika stä-

der och byar, i vilka väderstreck vägen går, och vart avtagsvägar finns. Vid strid måste SL gripa in och ge exaktare anvisningar om hur stridsplatsen ser ut – t.ex. genom att rita upp den med vattenlösliga overheadpennor på en plastad spelplan.

Kartor är ömtåliga, och det finns alltid en risk att de blir förstörda under ett äventyr. Eld eller vatten kan t.ex. snabbt fördärva en karta, och om den rollperson som ritar kartan försvinner, så försvinner självfallet också kartan. Om något sådant händer bör SL göra samma sak med spelarnas riktiga karta – dvs. beslagta den och eventuellt förstöra den! (Kloka spelare ser därför till att deras rollpersoner ägnar tid mellan äventyren åt att kopiera kartorna.)

SPELLEDARENS UPPGIFTER

Det kan inte nog understrykas hur viktig spelledaren är för att det ska bli roligt att spela. En dålig spelledare är detsamma som ett ointressant spel, en bra spelledare kan göra Mutant till en fantastisk upplevelse. Vad krävs då för att vara en bra spelledare? Spelledaren har stor makt, och måste därför vara hundraprocentigt ärlig. Han skulle mycket väl kunna fuska, t.ex. genom att uppge felaktiga tärningsresultat. Han kan också – om han vill – skicka fram motståndare som är helt oövervinnerliga, så att rollpersonerna inte har en chans. Ofta är frestelsen stor att vara extra snäll och gynna någon – eller att vara elak och "straffa" rollpersonerna när spelarna sagt något dumt. Men sådant märks snart, och förvrider balansen i spelet. Därför: var ärlig och eftersträva alltid opartiskhet.

Slumpmässiga möten

När rollpersonerna är ute på äventyr kommer de sannolikt att möta diverse andra personer och varelser, både vänliga, likgiltiga och fientliga. SL spelar ju så att säga "världen", dvs. han sköter de varelser som finns där. Det är INTE SLs uppgift att försöka döda spelarnas rollpersoner. Han måste alltid se till att spelet är någorlunda balanserat. Om han skickar fram fientligt sinnade varelser, måste han se till att rollpersonerna har en chans att fly eller klara sig i en strid. Han bör också tänka på att förse sin värld med varelser som inte är fientliga mot rollpersonerna – de bör också ha möjlighet att möta vänligt sinnade personer som de får hjälp av.

Världen måste skötas

För att kunna hålla ihop en kampanj krävs det att man

är noga med sina anteckningar. Det duger inte att glömma bort viktiga fakta eller att slarva med att föra anteckningar om världen. Spelets värld förändras ju ständigt, dels genom spelarnas rollpersoner, dels genom andra varelser som bor där. Därför är en värld aldrig "färdig", utan den kräver ständiga justeringar. SL har därför en del arbete att göra mellan speltillfällena, som han inte får försumma.

Använd din fantasi!

Spelledaren måste ha fantasi för att kunna skapa en intressant spelvärld. Men framför allt krävs det fantasi för att hantera alla de oväntade situationer som dyker upp. SL måste ju t.ex. "spela" alla de personer som rollpersonerna möter i spelets värld – allt från städrobot till borgmästare – och monster. Man kan omöjligt förutse allt, och man måste snabbt kunna sätta sig in i hur en viss person kan tänkas reagera på det som rollpersonerna säger och gör.

Regeländringar

Spelledaren har frihet att ändra i reglerna om han vill – men då måste han naturligtvis tala om för spelarna vilka ändringar han infört.

Om man tillåter ändringar och modifikationer som spelarna föreslår, så måste man vara på sin vakt så att man inte råkar ut för ändringar som gör en rollperson oövervinnerlig eller förvrider balansen i spelet. Om man konstruerar egna monster, bör man se till att de SER UT att vara ungefär lika farliga som de ÄR – det är dumt att skicka fram ett litet kryp som ser ofarligt ut, men som sedan visar sig vara fruktansvärt farligt. Spelarna bör ha en rimlig chans att bedöma situationen korrekt utifrån vad de får veta av SL.

Se upp med våldstendenser!

Ett av de vanligaste skälen till att en kampanj urartar är att vissa spelare är överdrivet förtjusta i våld. En kampanj där rollpersonerna agerar efter principen "slå ihjäl dom och ta deras pengar" så fort de möter några andra varelser, blir sällan rolig i längden. Det är inte heller realistiskt att rollpersonerna skulle bete sig så om det var på riktigt – och det är framför allt inte rimligt att de skulle klara sig om de gjorde det. Men tendensen till våld kommer sig av att det INTE är på riktigt; spelaren kan kosta på sig att låta sin rollperson anfalla allt som han kan döda, eftersom det bara är på låtsas. Här måste SL se till att stävja alla överdrifter. Den som mördar och stjälar råkar förr eller senare (helst förr) ut för lagens långa arm. SL kan lätt visa spelarna att deras rollpersoner inte kan agera

hur som helst och alltid klara sig; i en välbalanserad värld klarar man sig om man betar sig förnuftigt.

BESTÄM HUR VÄRLDEN SER UT

Innan man kan börja spela måste SL bestämma hur världen i Mutant ser ut. Ju noggrannare beskriven spelvärlden är desto bättre. Det är praktiskt omöjligt att beskriva allt, varenda byggnad, varenda innevånare osv. Därför måste SL ta till en del trick för att ge ett intryck av detaljer och dölja det som fattas eller är ofullständigt.

Börja med att rita ut världskartan, som innehåller de viktigaste, större landmärkena. Välj sedan ut ett område där spelet ska börja, dvs där rollpersonerna kommer att befinna sig vid spelets början. Eftersom spelet handlar om vår egen värld några hundra år framåt i tiden så bör du använda dig av en vanlig världskarta fast förändra detaljer här och där; många städer är utbombade, det finns underjordiska enklaver här och där och en del landmärken är förändrade. Rita upp en mer noggrann karta över området där spelarna börjar.

Därefter måste SL välja ut vilka områden som bör förberedas mer detaljerat. Först och främst är det viktigt att förbereda de platser där äventyrens höjdpunkter kommer att äga rum; förbjudna zoner, ruin-städer, en underjordisk enklav eller energikälla eller vad man nu tänkt sig. Dessa områden måste man rita detaljerade kartor över och bestämma exakt hur allt ser ut, vilka varelser som finns där osv.

Men i övrigt kan man knappast rita detaljkartor och skapa personer för alla områden. Ett bra trick är då att lägga upp ett litet förråd av platser och personer som SL sedan kan stoppa in varsomhelst efter behov. Rita exempelvis några byar, städer, någon förbjuden zon och sätt i en särskild pärm utan att bestämma exakt var de finns i världen. När sedan spelarna hamnar i en by eller stad kan SL ta fram en förberedd karta och låta den gälla på just den platsen. Han kanske har 75 byar utmärkta på "världskartan" men risken att rollpersonerna skall göra något intressant i alla dessa är minimal och därför nöjer han sig kanske med att förbereda fem "typiska byar".

På samma sätt kan man göra med de personer, varelser och robotar som finns i världen. Man iordningsställer en lista med färdiga personer av olika slag; en med soldater, en med robotar, en med hotellägare osv. När rollpersonerna möter en eller flera sådana personer tar SL helt enkelt den eller de som

står överst på listan.

Kom ihåg att pricka av dem som "använda", markera vart de kom in i världen (de kommer rimligen finnas kvar där ifall rollpersonerna kommer tillbaka vid ett senare tillfälle) eller om de blivit dödade.

Likadant kan man göra med skatter och fynd. SL kan förbereda ett antal olika skatter och fynd med varierande innehåll utan att närmare ange var de finns. När situationen så påkallar det kan han ta något ur den färdiga listan.

ATT SKAPA ETT ÄVENTYR

Det är SL uppgift att förbereda varje spelmöte så att det finns förutsättning för intressanta äventyr. Det finns givetvis mängder av ställen i världen där rollpersonerna kan råka ut för spännande saker men ibland måste SL ge dem en knuff i rätt riktning. Ett bra äventyr startar med en "motiverare", dvs en händelse som får rollpersonerna att ge sig ut på äventyr. De kanske möter någon som ber om hjälp, eller blir bestulna, eller hör rykten om en förbjuden zon där mystiska saker sker.

Efter "motiveraren" måste rollpersonerna oftast ge sig iväg någonstans. Det kan vara en kortare eller längre resa, och under dess gång händer kanske en del intressanta saker. Rollpersonerna överfalls av varelser (helst inte för många, då kommer de ju aldrig fram till äventyrets mål), de kanske möter intressanta varelser som kanske ger dem ytterliggare kunskap och information osv. Eventuellt kan de få hjälp av några SL-rollpersoner (rollpersoner som sköts av SL) som finns i världen.

Så småningom når rollpersonerna fram till sitt mål och äventyrets höjdpunkt. Det är oftast en strids-situation eller problem som spelarna ställs inför.

Ett bra sätt att skapa ett äventyr är att börja med höjdpunkten och arbeta "baklänges" mot början. SL förbereder höjdpunkten och funderar sedan ut hur spelarna skall ta sig dit. Det mest krävande är också äventyrets höjdpunkt som kräver en hel del arbete för att bli intressant.

Större äventyr

Det är inte nödvändigt att ett äventyr måste klaras av på ett enda spelmöte.

Det kan också vara roligt att genomföra ett längre äventyr som sträcker sig över två, tre eller fler spelmöten. Men för att hålla intresset uppe måste det naturligtvis finnas små "höjdpunkter" i varje spelmöte, som sedan leder fram till den stora höjdpunk-

ten, äventyrens mål. Här finns utrymme för massor av intressanta sidohändelser som bygger upp stämningen fram mot målet.

Exempel: Äventyrarna ger sig av för att leta efter en försvunnen vän. De blir emellertid överfallna och tillfångatagna av en banditliga, men lyckas fly. De blir av med sina pengar, men träffar en rik handelsman som anställer dem som vakter i ett handelståg på räls. Efter en del strider mot rövare kommer de fram till tågets slutstation, får sin lön och utrustar sig på nytt. På en bar träffar de några andra äventyrare som har hört talas om spelarnas vän. Han lär ha gått in i en viss förbjuden zon. Nu följer en farofylld färd igenom den förbjudna zonen och till sist hittar man vännen, efter att ha tagit sig igenom ett enormt säkerhetssystem styrt av en cyberdator.

Ett sådant äventyr blir antagligen spritt över flera spelmöten och håller säkert intresset vid liv hos spelarna.

ATT SPELA SL-PERSONER

SL får inte bara förbereda de personer som finns i världen, och som kan tänkas stöta på spelarna. Han måste också spela dem! Ju mer realistiska hans SL-personer framstår desto roligare blir spelet.

Först och främst måste man bestämma SL-personernas grundläggande inställning till omvärlden. De kan vara goda, onda, giriga, fientliga, fanatiska osv.

Hur kommer de reagera när de möter rollpersonerna? Reaktionstabellen är ett hjälpmedel men ingalunda bestämmande. En del kanske är angelägna om att vinna rollpersonernas vänskap, andra är likgiltiga, en del är fientliga. Då måste SL givetvis modifiera kastet på reaktionstabellen. Deras uppträdande beror också givetvis på vad rollpersonerna gör! En likgiltig person kan bli en vän eller fiende, det beror på rollpersonernas beteende.

SL Tärningsslag

Tärningsslag kan vara avslöjande. Om spelarna säger att de söker efter ett lönnfack, och SL bara meddelar att "ni hittar ingen dörr" utan att slå någon tärning så förstår spelarna att det inte heller finns någon dörr. Därför måste SL alltid slå en tärning innan han ger några besked till spelarna, även om han redan vet resultatet. Då kan spelarna inte veta om det tex finns ett lönnfack som de inte har lyckats hitta eller om det inte finns något.

LIV EFTER DÖDEN

Om en speляres rollperson dör under ett äventyr så kan SL omedelbart låta honom skapa en ny rollperson. Under tiden fortsätter äventyret med de andra

äventyrarna. SL kan sedan lätt finna någon lämplig situation där den nyskapade rollpersonen kan föras in i spelet och möta de andra äventyrarna.

Han kan möta dem på en väg, en bar, i ett slagsmål osv. En väldigt användbar ploy är att låta äventyrarna möta någon som nyss har blivit rånad eller som befinner sig i fara och som de kan rädda eller hjälpa. Denna "räddning" ordnar genast goda relationer mellan äventyrarna och den nyskapade rollpersonen.

En sådan ny rollperson bör inte få några pengar eller vapen (eller teknologiska fynd) med sig när han inträder i äventyret – de blev han av med när han blev rånad till exempel. I praktiken är det naturligtvis också ett sätt att undvika besväret med att utrusta den nya personen, något som brukar ta en hel del tid.

Det är givetvis inte tillåtet att "testamentera" sin rollpersons egendom till sin egen nästa rollperson!

EN SNABB GENOMGÅNG HUR ETT "SPEL" I MUTANT GÅR TILL

Aktiviteter före ett äventyr

Det är SL uppgift att se till att ett äventyr förbereds innan han och spelarna träffas.

1) Uppläggning av ett äventyr

SL måste avgöra vilka val han tänker ge spelarna. Detta kan avklaras genom att ställa en rad frågor till sig själv:

- vad kan man tänka sig att spelarna vill uppnå?
- Vart vill SL att rollpersonerna ska färdas?
- Vem (eller vad) är rollpersonernas fiende?
- Hur är det tänkt att rollpersonerna ska få den information som kommer att leda dem till äventyret?
- Hur mycket information skall SL ge spelarna?

2) Kartrita området kring äventyret

SL måste kartrita det landområde i vilket han tror rollpersonerna kommer att färdas. Detta innebär området mellan rollpersonernas nuvarande plats och deras destination samt en ganska stor del av det område som ligger runt dessa platser. SL måste också planera hur det ser ut inomhus i olika byggnader eller ruiner som kommer förekomma.

3) Fiender

SL måste förbereda en lista över de varelser som kommer dyka upp eller på något sätt förhindra det som rollpersonerna försöker klara av.

4) Uppdateringar

SL kontrollerar att spelarnas rollformulär är korrekt ifyllda. Dessutom skriver han upp information om

rollpersonerna som de inte ska känna till något om i sina egna papper.

Aktiviteter under ett äventyr

5) Skapa nya rollpersoner

Om någon av spelarna saknar en rollperson måste han skapa en ny sådan. Dessutom kan en spelare som redan har en rollperson få skapa ännu en.

6) Organisera en grupp

Spelarna måste välja en talesman som sköter kommunikationen mellan gruppen och SL. De måste även tala om ifall någon SL-person ska följa med på äventyret; SL i sin tur avgör om dessa SL-personer vill följa med och om inte – varför. Om någon vill göra några inköp sker det nu. Det kan vara att skaffa proviant, byta trasiga vapen eller annan utrustning osv. Dessutom talar spelarna om sin marschordning för SL.

7) Spelet börjar!

Aktiviteter efter ett äventyr

Spelarna och SL avslutar spelet och spelarna talar om vad deras rollpersoner sysslar med tills nästa gång spelarna träffas.

8) Erfarenhetsslag

SL går igenom rollformuläret med varje spelare och ser om han har lyckats förbättra någon färdighet enligt reglerna.

9) Synpunkter och kritik

Efter äventyret kan spelarna framföra sina synpunkter och åsikter till SL. Kanske tycker man att någon regel bör ändras? Det är upp till SL att ändra vilken regel han vill för att anpassa spelet efter sin grupp och synsätt.

10) Sysselsättning

Spelarna talar om för SL vad deras rollpersoner syss-

lar med tills nästa äventyr.

11) Markera tid som förflyter

SL markerar av den speltid som har passerat under äventyret på sin kalender.

ANDRA HJÄLPMEDEL

En spännande värld väntar dig i Mutant! Men en hel hobby väntar på den som tycker att rollspel är något extra!

Rollformulär

Du vill säkert ha flera rollformulär när du börjar göra dina egna rollpersoner. Du kan skapa ett eget rollformulär eller köpa färdiggjorda i välsorterade spelaffärer.

Tärningar

Extra tärningar i olika färger och storlekar finns att få tag i.

Äventyr

Färdiggjorda äventyr kommer att släppas till spelet inom kort!

Andra spel

Om du tycker om Mutant råder vi dig att pröva andra Äventyrsspel! Vårt spel Drakar & Demoner förflyttar dig till svunna tider där magi, drakar och hemska monster finns! En rad andra spel är under framtagande.

Tidningen Sinkadus

Det finns en speltidning som är helt tillägnad Äventyrsspels produkter, och då även Mutant. Den utkommer oregelbundet med ungefär 1T4 nr/år.

